AÇÃO GAMES

SATURNO ESPECIAL LANÇAMENTOS COM DICAS

Panzer Dragoon - Virtua Fighter - Worldwide Soccer - Clockwork Knight

SNES

DOOM

IGUALZINHO AO DE PC!!!

PC

SSF2 TURBO E TERMINAL VELOCITY

MEGA & SNES

BATMAN FOREVER

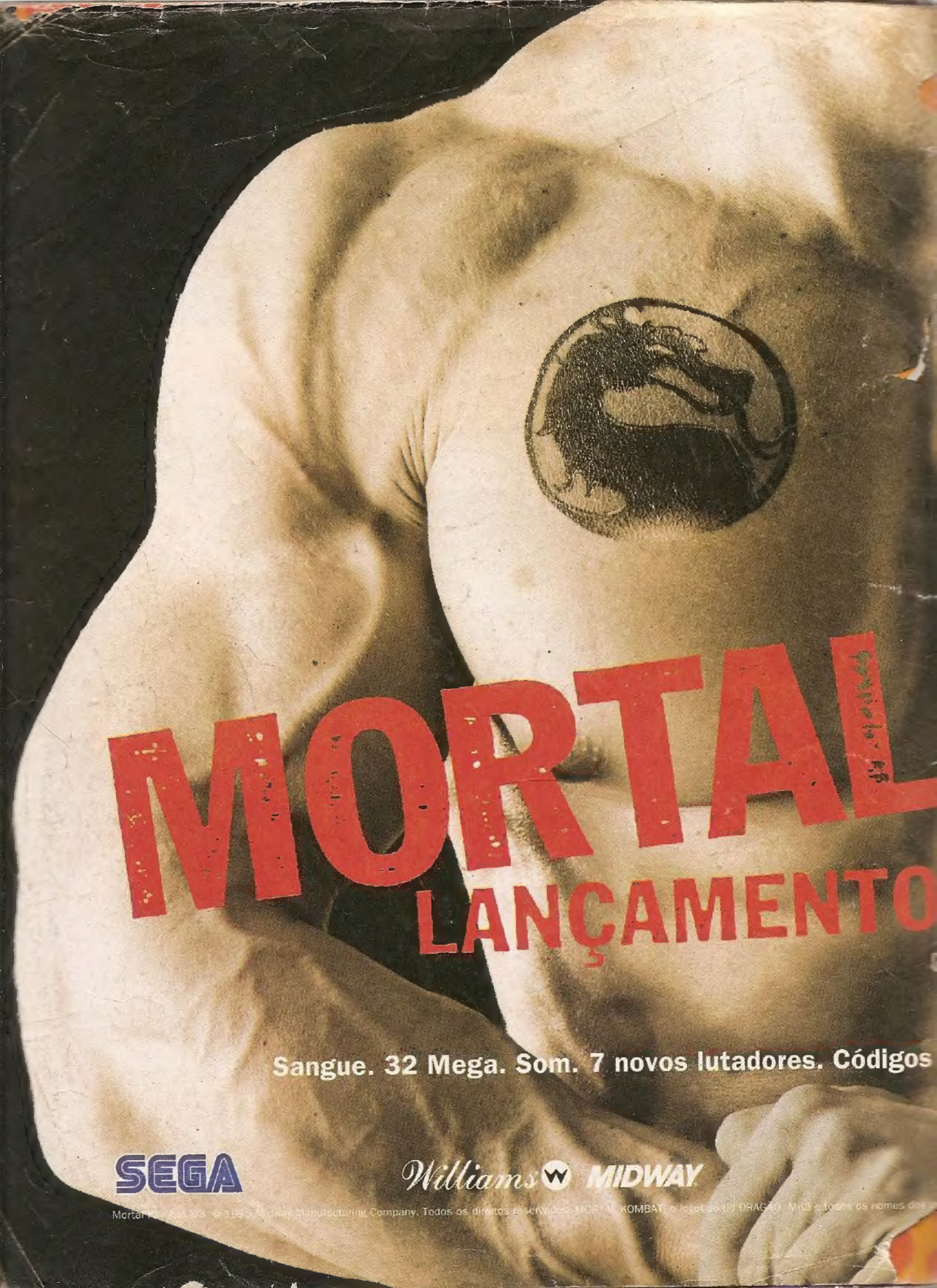
TUDO PRA ENCARAR ESTE BAT-DESAFIO

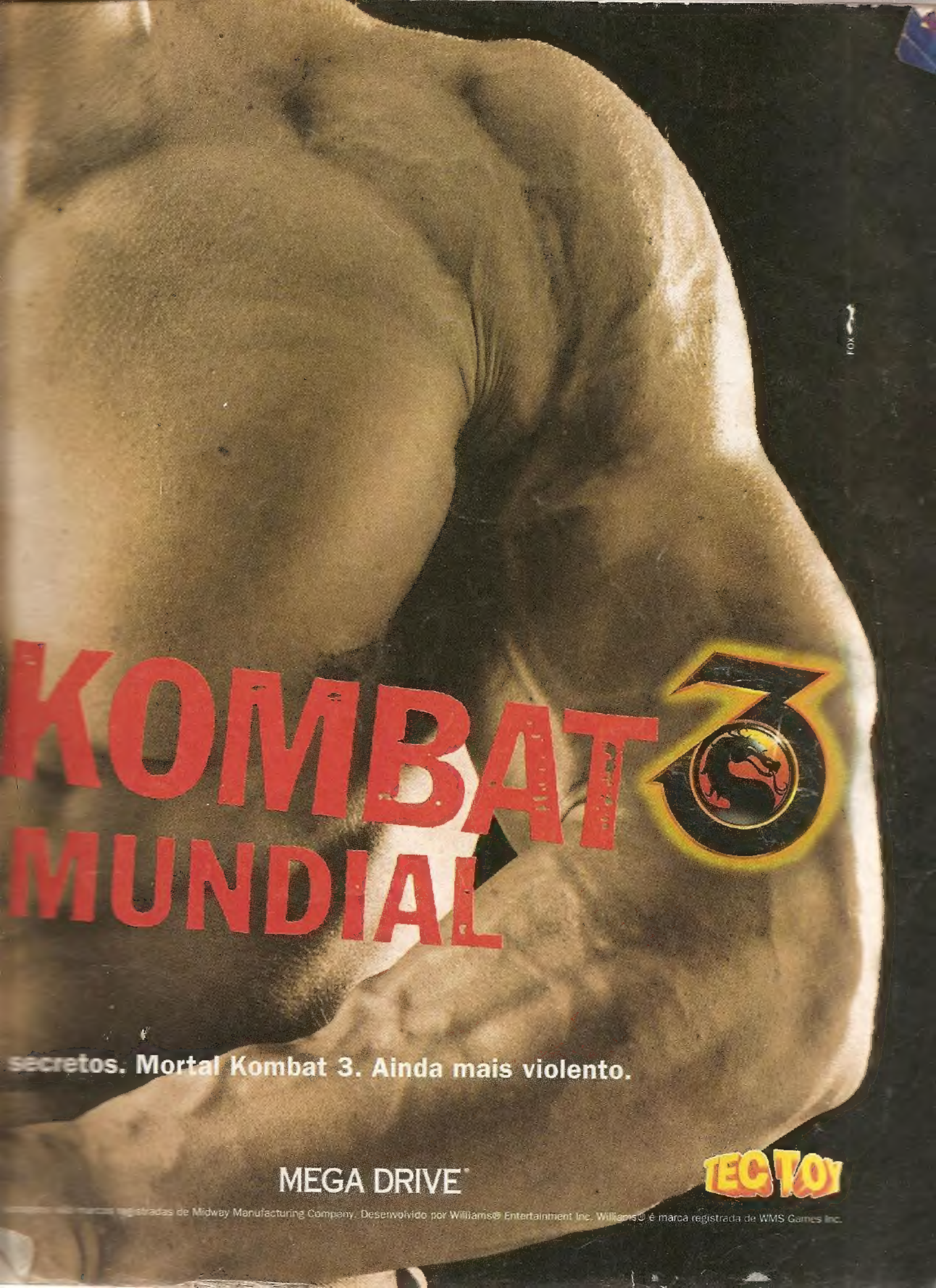
MEGA & SNES

PHANTOM 2040

TRO DEBULHADO, COM PASSWORDS

ISSN 1630 3451


MORTAL
LANÇAMENTO
Sangue. 32 Mega. Som. 7 novos lutadores. Códigos
SEGA
Williams MIDWAY


KOMBAT 3
MUNDIAL
secretos. Mortal Kombat 3. Ainda mais violento.
MEGA DRIVE
TEC TOY
marcas registradas de Midway Manufacturing Company. Desenvolvido por Williams® Entertainment Inc. Williams® é marca registrada de WMS Games Inc.

START

AQUEÇA OS DEDÕES!

O calor está aumentando, o Natal se aproxima e o mercado vai pegar fogo até o fim do verão. Nesta edição, por exemplo, você confere os arcades que vão rolar nos fliperamas até o fim do ano. Enquanto Sega e Nintendo travam uma luta sem tréguas pela maior fatia do bolo, e Sony e 3DO correm por fora com ótimos lançamentos, chovem ótimas opções pra você. Na edição 90 você conferiu o Nintendo Virtual Boy. Nesta são oito páginas de games de 32 bits da Sega, sendo seis com games para Saturno. Para acelerar de vez, bons lançamentos para Mega e Super NES. Os games do Batman e do Fantasma desta edição são incrivelmente cabeludos e mereceram várias páginas cada um. Isso sem falar em Doom, um dos jogos mais esperados do ano. Se você curte videogames, fique ligado: é agora que a temporada começa a esquentar novamente e você não pode perder o fio da meada. Fique plugado em Ação Games.

x-salada 6 e 7

Tem leitor perdido e a galera do 3DO reclamando. A Game Charada é baba e dá cartuchos do Fantasma.

shots 8 e 9

Bomba: descobrimos na Internet o segredo do Saturno.
E mais: Salex 95, pacotões de lançamentos de outubro e outras novidades.

saturno especial 16 a 21

AVALANCHE DE Dicas

Virtua Fighter 16
Daytona USA 17
Panzer Dragoon 18
Worldwide Soccer 20
Clockwork Knight 21

dicas 12 a 15

Ballz (Mega) 12
Ballz (SNES) 12
Clayfighter Tournament Edition (SNES) 14
Earthworm Jim (Mega Sega CD) 14
International SuperStar Soccer (SNES) 15
Mech Warrior (SNES) 13
Mega Man 7 (SNES) 14
Mega Man Soccer (SNES) 13
Mortal Kombat 2 (Mega 32X) 12
Pac-Man 2 (SNES) 13
Road Rash 3 (Mega) 14
The Little Mermaid (Mega) 12

debulhados 22 a 35

Icebreaker (3DO) 22
Brutal (Mega 32X) 24
Batman Forever (Mega/SNES) 26
Phantom 2040 (Mega/SNES) 30
Doom (SNES) 34

multi interativa 36 e 37

Terminal Velocity 36
Super Street Fighter 2 Turbo 37

SNES DOOM 34

Um jogaço do além. Selo The Best of Ação Games

MEGA & SNES BATMAN FOREVER 26

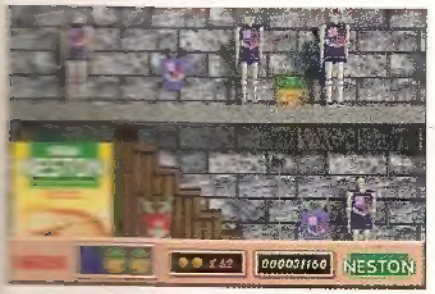
Até o final, com todos os comandos de armas

MEGA & SNES PHANTOM 2040 30

O Fantasma ataca num game descabelante com vinte finais diferentes!

FRACO	●
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●

EXISTEM MIL MANEIRAS DE DETONAR UM GAME.



INVENTE UMA.

Neston é a melhor fase de qualquer game. A tática é misturar com frutas, iogurte, sorvete, mel, leite, o que você inventar. Detonar vai ser a maior curtição.

MIL MANEIRAS DE PREPARAR.

100 MEGA NO SNES?

Na edição 87 vocês disseram que a Nintendo e a Hudson farão um adaptador que levará jogos com 100 Mega de memória para o SNES. É verdade?

GETÚLIO MIRANDA
São Paulo, SP

Mortal Kombat 3 não caberia nesse cartucho de 100 Mega para o SNES?

ANDRÉ LUIZ S. BISMARA
Mogi Mirim, SP

Alô distraídos: notem bem que nós mesmos questionamos a informação sobre o cartucho (não seria adaptador) "que a Hudson teria criado" para o SNES. Não há outras informações sobre ele, só a fofoca. Agora, como MK3 vai sair mesmo para o SNES, quem sabe a Nintendo não usou uma nova tecnologia para que as digitalizações fiquem boas no nosso SNES?

Wolverine bravão na arte de Alexandre T. Torres, de Belo Horizonte (MG)

SEM CONFUSÕES

Que confusão vocês fizeram com este game. Uma hora é Mega, outra é SNES. O Mega não tem a moto? Em que revistas saíram dicas sobre Star Trek: The Next Generation. Gostaria de me corresponder com leitores que sabem jogar Star Trek.

JOSIANE TERRANOVA
Rua Guilherme Lahm, 1.663
CEP 95.600-000
Taquara, RS

Não há confusão, Josi. Sempre que algum game é lançado simultâneamente para Mega e SNES com versões iguais, publicamos uma matéria conjunta que atenda os leitores de ambos sistemas. No caso de Judge Dredd isso aconteceu e separamos as fotos: todas que são de SNES estão assinaladas na legenda. A versão de Mega tem a moto sim, mas quando se joga com ela, a visão é diferente da visão do SNES, embora a fase seja semelhante. Na edição nº 66 saíram passwords bem legais de Star Trek: The Next Generation para SNES. Fique com algumas das boas. Alô fãs de Star Trek: escrevam para a Josiane no endereço acima, ok?

DKTTBTBB - Resgatar os mineiros
DJTTBTBV - Informações sobre IFD
JDTTBTBV - Resgatar a tripulação da nave desativada
KDTTBTBB - Mais informações sobre IFD
NKTTLTBB - Teste em Verenitor Beta V
PSTTBTBB - Teste em Verenitor Alpha 1
TFTTLTBV - Final

TURMA DAS 1000 FACES

BOBEOU... DANÇOU!!!

Alexandre Guedes, que trabalha como office-boy, adora a revista. Ou melhor, adorava! Agora é office-girl!

Luiz, irmão do Carlos A. L. R. Gomes, de São Paulo/SP, encarnou um Michael Jackson. BAD!

Alessandra, irmã do Alexandre Sena, de Blumenau/SC, estava gripada na hora da foto. Deu pra perceber?

Rafael Reiser, amigo do Luiz e da Caroline, de Itajaí/SC, é A-NI-MAL!! Ele adora sacanear os outros. Agora...

3DO

Existem muitos jogos para o console? Por que os jogos para ele são menos divulgados em relação aos outros? Ouvi comentários de que a Panasonic iria parar de fabricar o 3DO.

CLEVERSON MAICON DIAS
FÃ CLUBE COBRAS VIDEOMANÍACOS
Cascavel, PR

Estou adorando a revista, mas deveria ter mais páginas sobre 3DO. O jogo Full Throttle vai sair para ele?

JARBAS A. BRAUNS
Curitiba, PR

Os CDs para o 3DO com a placa para 64 Bits funcionarão no 3DO de 32?

MICHAEL ERICK ROSSINI
Piracicaba, SP

Existem muitos jogos, e bons, para o 3DO, galera. Infelizmente, há poucos 3DO no País para justificar mais páginas para os seus jogos. Sacaram? Se o 3DO vier a ser um console popular no País, com centenas de milhares de proprietários, aumentaremos o número de páginas para ele. Até lá, daremos só os jogos muito bons. A esse respeito, aliás, não há previsão de lançamento de Full Throttle para o 3DO. Quanto aos jogos do futuro 3DO de 64 Bits, não sabemos se rodarão no 3DO atual. Se rodarem, serão lentos demais!

THE LION KING

Descolei este game para SNES e estou perdidaço na fase Simba's Return. O que devo fazer? É necessário liquidar todas as hienas? A fase é um labirinto? Scar aparece nela? Há alguma dica? Se for um labirinto, aonde devo entrar? Aonde é a saída?

JOÃO LUIZ TRAILIER
Caxias do Sul, RS

Uou! Santa inquisição, João. Você tem certeza de que não quer perguntar mais nada? Bom, vamos lá: esta fase é mesmo um labirinto. Scar não aparece nela, somente na próxima, a Pride Rock. Não é necessário liqüidar todas as hienas para terminar a Simba's Return. Basta achar a saída. Uma dica é começar a fase entrando na terceira caverna. Para detonar as hienas que te atrapalham, acerte-as quando estiverem de língua de fora.

GAMES.
ÚLTIMOS LANÇAMENTOS DIRETO DOS EUA.

KILLER INSTINCT
Todos os lutadores da versão para arcade, com seus golpes e fatalidades intactos. Acompanha CD musical. **R$ 89,90**

POWER RANGERS FIGHTING
Novo jogo de luta, com os 6 Rangers e os robôs Zords, para até 2 jogadores, simultaneamente. Lançamento exclusivo. **R$ 79,90**

DONKEY KONG LAND
A nova versão do Donkey Kong, só para Game Boy ou Super Game Boy. **R$ 49,90**

INT. SUPERSTAR SOCCER 2
Lançamento em novembro. Reserve já a sua cópia, e seja um dos primeiros a receber no país. **R$ 79,90**

SEGA SATURN
Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento: **Virtua Fighter.**
2 X R$ 380,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Myst, Bug, Pebble Golf, Street Fighter Movie, NBA Jam TE e Shinobi.
R$ 79,90

SONY PLAYSTATION
32 bits da Sony, em lançamento mundial.
2 X R$ 325,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
- Ridge Racer (Corrida)
- Toh Shin Den (Luta)
- ESPN Extreme Games (Corrida)
- Street Fighter Movie (Luta)
- Mortal Kombat 3 (Luta)
- NBA Jam Tournament (Esporte)
- Kileak the Blood (Luta)

R$ 79,90

PANASONIC 3DO
Incluindo grátis o jogo mais vendido para o 3DO: **Gex.**
2 X R$ 275,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Road Rash, Fifa Soccer, Slam & Jam 95, Super Street Fighter 2 Turbo e Flying Nightmares.
R$ 79,90

SUPER NINTENDO - R$ 44,90

Biker Mice From Mars	Speed Racer
Bonkers	Mickey's Great Circus
Bugs Bunny 2	Street Fighter 2 Turbo
Double Dragon V	Super Mario All Stars
Elite Soccer	Tiny Toon Adventures
Fatal Fury 2	Top Gear 2
Mega Man X	World Heroes 2

SUPER NINTENDO - R$ 59,90

Demon's Crest	Road Runner
GP-1 Part II	Stunt Race FX
Indiana Jones	Super Game Boy
Lethal Enforcers + Gun	Turn 'N Burn
Mickey Mania	X-Men

MEGA DRIVE - R$ 44,90

Boogerman	Lotus 2 - Racing
Champ World C Soccer	Mansell Indy Car Racing
Fatal Fury 2	Street Fighter 2 CE
Lethal Enforcers 2	Tiny Toon All Stars

ÚLTIMAS NOVIDADES - R$ 79,90

Batman Forever (SN/MD)	Jungle Strike (SN)
Captain Commando (SN)	Mega Man 7 (SN)
Demolition Man (SN/MD)	Mortal Kombat 3 (SN/MD)
Doom (SN)	Phanthom 2040 (SN/MD)
Dragon Bruce Lee (SN/MD)	Primal Rage (SN/MD)
Foreman Boxing (SN/MD)	Weaponlord (SN/MD)
Game Boy Transparente	Wild Guns (SN)
Head On Soccer (SN/MD)	Yoshi's Island (SN)

TOP 10 - R$ 79,90

1) Judge Dredd (SN e MD)
2) Donkey Kong Country (SN)
3) Justice League (SN e MD)
4) Mortal Kombat 2 (SN, MD e 32X)
5) FIFA Soccer 95 (MD)
6) Batman & Robin (MD)
7) Mansell Indy Car Racing (SN)
8) Super Street Fighter 2 (SN e MD)
9) NBA Jam TE (SN, MD e 32X)
10) X-Men 2 (MD)

(SN) = Super Nintendo (MD) = Mega Drive

Preços válidos para compras 1 unidade por pessoa física, importado direto do estoque. Jogos compatíveis para versões originais fabricadas no Brasil ou EUA. Saturn, 3do e Playstation funcionam no sistema NTSC. Controle em promoção para SN e MD, com autofiro e slow motion.

A C E I T A M O S T O D O S O S C A R T Õ E S D E C R É D I T O

Importação direta em nome do cliente, com frete e imposto já incluídos.

LIGUE JÁ **0800 130 500** LIGAÇÃO GRATUITA

E RECEBA EM SUA CASA.

GANHE UM CONTROLE GRÁTIS NAS COMPRAS ACIMA DE R$ 120,00

DIRECTSHOPPING

GAME CHARADA

FÁCIL

Fácil! Ainda na euforia dos dois superlançamentos publicados na edição passada, responda:

1 - Qual o nome do chefão final de Killer Instinct?

2 - Como em todo bom game de luta, em Killer Instinct há uma garinha. Qual o nome dela?

3 - Quantas cores o Sega Saturno é capaz de reproduzir ?

4 - Entre os acessórios que serão lançados para o Saturno, há um ótimo para se jogar Daytona USA entre outros. Como se chama este acessório?

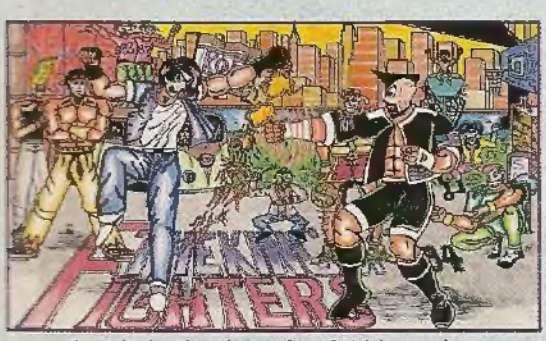
PRÊMIOS

VOCÊ PODE GANHAR - do 1º ao 3º lugares - Cartucho Phantom 2.040 para Mega ou SNES + camiseta Ação Games e 4º ao 10º lugares - camiseta Ação Games.

MANDE SUA RESPOSTA PARA: Revista Ação Games - Game Charada nº 92, Avenida das Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado será publicado na edição nº 95.

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 89

Essa foi mesmo para os colecionadores da revista. Confira as edições em que estavam os games listados e numerados: ed. 80 - 4, ed. 81 - 8, ed. 82 - 2, ed. 83 - 9, ed. 84 - 7, ed. 85 - 5, ed. 86 - 3, ed. 87 - 1 e ed. 88 - 6. Os ganhadores são: 1º ao 5º lugares para Igor Messias Santana, Mauá (SP); Ismael Salvatori, Lajeado (RS); Igor Cássio F. Batista, Lagoa Santa (MG); Ismael P. Coutinho, Foz do Iguaçu (PR) e Henrique Zanatta, Maringá (PR); 6º ao 10º lugares para Tadeu Miguel M. Amaral, São Paulo (SP); Ivan Soares Ribeiro, Pirassununga (SP); Rudger Maia Chagas, Varginha (MG); Fernando Luís Teixeira Dantas, Teresina (PI) e Douglas F. de Lemos, Viamão (RS).



A cidade de Varginha (MG) produz caras talentosos. O Hugo M. Pereira é de lá e nos mandou outro desenho bem-humorado. Valeu!

JOGO A GITO MÃOS

Qual é o nome e o preço do adaptador para conectar 4 controles no Mega Drive?

FÁBIO S. MONTALVÃO MELO
Rio de Janeiro, RJ

O Nome do adaptador é TeamPlayer, Fábio, e é fabricado e vendido no Brasil pela Tec Toy, que sugere o preço de R$ 40,00. E vai uma foto pra você conferir.

Pra galera do SNES, não custa acrescentar: há dois adaptadores desse tipo para o console. O Superlink, da Bullet-Proof e o Multitap, da Hudson. Dá pra encomendar em locadoras e importadoras e custa em torno de R$70,00.

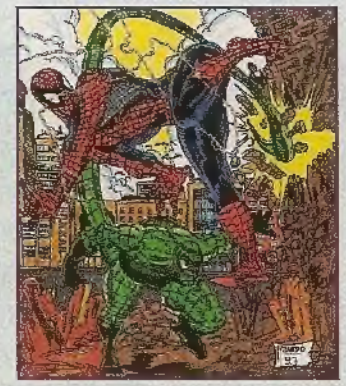
TeamPlayer, o adaptador da Sega

X-MEN CLONE WARS

Não consegui fazer a dica para este game de Mega, publicada na edição 87. Como faço para assinar a revista Ação Games?

MARCOS SILVA
Belém, PA

Humm, muito estranho, Marcos. As dicas deste game funcionam e são acionadas exatamente como está publicado na edição 87. Tente fazer as seqüências com mais calma e precisão, ok? Ação Games não trabalha com assinaturas, só com venda em banca. Para não ficar sem a sua revista a cada quinze dias, o jeito é combinar com o seu jornaleiro para que ele reserve uma pra você.



O Ricardo Loesch Zacariotti, de São Paulo (SP), sabe tudo sobre o Homem-Aranha. Olha só um dos desenhos dele. Dez!

Alguns dos X-Men em visuais bem malucos. O autor? É o Elison C. A. da Silva, de Brasília (DF)

THE PUNISHER

Gostaria de saber se existe algum macete para este game de Mega Drive.

ALEXANDRE DE OLIVEIRA BORGES
Joinville, SC

A matéria completa deste cart, Alexandre, saiu na Ação Games nº 83. Enquanto você não descola esta edição, procure detonar os inimigos de meio de fase encostando-os no canto da tela. As bombas que você tiver não devem ser usadas à toa. Guarde-as para os chefes.

VENDO

Mega 3 comp (Sonic 2 e joystick) e mais joystick Pro 5 e tro de 6 botõ Rodrigo ou J Paulo, tel.: (031) 4418, Contagem,

Neo Geo com na caixa, control um cartucho. Dá Alves de Andra tel.: (011) 959-2 São Paulo, SP.

TROCO

Sonic por Soni Knuckles. Petr Walyson, Rua J Cordeiro de Siqu 20, CEP 56930- Calumbi, PE.

Streets of Rage Mega por Forgo Worlds, mas só pessoas de P Alegre. Tiago Cat tel.: (051) 241-1 Porto Alegre, RS

Super Mario All S por Art of Figh para SNES, ou o de meu intere mas de luta. Eds Pereira, Rua La da, 200, Nova Igu CEP 26030-390, de Janeiro, RJ.

Diversos carts Master. Sérgio T Rua Guadalaj 521, CEP 86 000, São Sebastiã Amoreira, PR.

COMPRO

Ação Games n com a matéria s o game Robocop Terminator SNES e Mega. E son, tel.: (011) 0869, São Paulo

Módulo de levê Game Gear. Out por carts de Meg NES. Djacy, tel.: 565-4674, São P SP. Só para pes da Capital.

CIRCUITO MUNDIAL: ALTAS ONDAS NAS ILHAS REUNIÃO

FLUIR

BIG HAWAII!
10 PÉS EM PLENO VERÃO

INDONÉSIA
DESCOBRIMOS UMA DIREITA IRADA:
WALLMOUR'S REEF

GRÁTIS
MEGA PÔSTER
REVISTA FLUIR
NAS BANCAS

NETUNIA

FORNECEMOS APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS.
TEMOS TODAS AS NOVIDADES EM GAME, VERIFIQUE!
DESPACHAMOSPARA TODO O BRASIL.

LIGUE JÁ!

NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.
FONE: (011) 825-7600 - FONE/FAX: (011) 66-5619

NETUNIA
MIAMI - FLÓRIDA

Para a ID Software, pela brilhante adaptação de Doom, seu clássico de PC, para o SNES. Valeu!

SATURNO PODERÁ TER MÓDULO PARA JOGAR NA INTERNET

É isso aí! E se você é um leitor fiel de Ação Games, já estava antenado para essa possibilidade desde o Shots da edição passada. Nosso "internetetro" de plantão descobriu a notícia na manhã do dia 14 de setembro e, já à tarde, ela causava alvoroço dentro da Internet. Mas nem a Sega, nem a licenciada Tec Toy confirmaram a notícia até o fechamento desta edição.

Segundo a prestigiada revista Variety, a Sega está planejando lançar uma versão de Saturno com modem e software embutidos. São especiais para acessar a Internet via telefone e debulhar versões demos do próprio console e o melhor: jogos para PC.

Preço maior

O novo Saturno deverá custar cerca de 43% mais caro e seria uma arma da Sega para fazer frente ao Playstation. O console da Sony atingiu 100 mil unidades vendidas nos Estados Unidos na primeira semana de loja, contra 120 mil do Saturno desde o seu lançamento, em maio. É preciso ressaltar que a Sega pôs à venda uma quantidade limitada de consoles e que só em setembro a guerra começou pra valer. Acompanhe a briga na sua Ação Games.

GAMES QUE SAIRÃO PARA O WINDOWS 95

Pitfall Harry, Bubsy e Earthworm Jim deverão ser os primeiros jogos de videogame doméstico a ganhar adaptações para o Windows 95 PC. Os lançamentos serão feitos pela Gamebank, associação da Microsoft com o poderoso grupo japonês Softbank. Ainda não há datas de lançamento previstas.

SEGA RALLY E TEKKEN 2 FORAM O MELHOR DA SALEX 95

A Sega estreou oficialmente e a Namco brilhou na Salex 95, única feira de arcades brasileira, que rolou em São Paulo no final de agosto. Confira!

O estande caprichado da Capcom, repleto de Cammys, Chun-Lis e Vegas

Namco

A Namco arrasou com Tekken 2. O arcade veio com dois personagens novos, golpes antigos e novos, incluindo seqüências arrasa-quarteirão. Trouxe também um simulador de motos com gráficos poligonais, o CyberCicle, para jogar em até três pessoas: uma máquina do tipo futurista, uma antiga tipo Harley-Davidson e uma atual. Você monta na moto e sai arrepiando.

Sega

Sega Rally promete ser o melhor game da Sega nesta temporada. Trata-se de um Daytona melhorado. O câmbio é o mesmo, mas os circuitos são de rally: deserto, neve, floresta etc. O arcade traz apenas duas visões: de dentro ou de fora. A Sega também exibiu Virtua Fighter 2, versão que já começava a pintar nos fliperamas e que tem poucas inovações em relação à primeira, além do pinball de Batman Forever (muito bom!) e Virtua Soccer (futebol poligonal, dez!)

Sega Rally: o novo arcade Sega mata a pau e deixa Daytona para trás

SNK

A SNK estreou 6 novas máquinas, das quais a principal é The King of Fighter's 95. A versão vem com um Team Edit Mode, que permite escolher sua trinca de lutadores entre os 24 do jogo, formando mais de 2 mil combinações. A SNK tentará lançar a versão CD para o Neo Geo ainda em outubro. Os demais arcades são PulStar (Espacial de tiro), Metal Slag (Tiro com cenários da 2ª Guerra Mundial), Aerofighter's 3 (simulador de avião/ Tiro), Stakes Winner (Turfe) e Mr. Do Neo (puzzle).

Capcom

A Capcom caprichou, montando o maior estande da feira (600 m2, com 90 máquinas) repleto de modelos vestidas de Cammy, Vega e Chun-Li e máquinas de SF Movie. Mas tinha poucos petardos a exibir: Street Fighter Zero foi lançado oficialmente, CyberBots (luta com robôs) e SlipStream (Corrida, temporada 93 da F1, que foi parcialmente feito pela Sega). A Capcom não conseguiu levar, mas vai lançar ainda este ano, Marvel Super Heroes (luta) e RockMan (Mega Man arcade, por fases).

Marvel Super Heroes: a melhor aposta de luta da Capcom para este final de ano

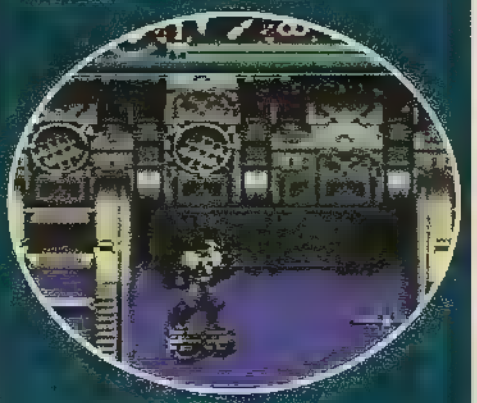
PACOTES DE OUTUBRO AGITAM DE NORTE A SUI

Tec Toy, Playtronic e demais fabricantes de videogames vão agitar o mercado em outubro, na tradicional caça aos gamemaníacos no "mês das crianças". Entre os novos jogos, há poucos realmente quentes. Até o final de setembro, todos corriam atrás de um trunfo para seduzir a galera, sem garantias de que conseguiriam. A Playtronic corria atrás de Super Mario World 2 - Yoshi's Island para o SNES, a Tec Toy tentava Mortal Kombat 3 para o Mega e a Neo Geo buscava The King of Fighter's 95 CD. Mas haverá muitas promoções, principalmente de carts, consoles e acessórios. Confira os principais lançamentos. Deixamos de listar jogos mais antigos ou os relançamentos.

Killer e Virtual Boy

A grande estrela da Nintendo é o cartucho de Killer Instinct (SNES), que inclui o CD com a trilha sonora, mas tem preço sugerido de R$ 129,00. O Virtual Boy também foi para as lojas (preço sugerido de R$399,00), com os primeiros jogos a R$69,00. Confira outros lançamentos.

Super NES - *GP-1 Part 2, Indiana Jones' Greatest Adventures, Pocky & Rocky 2, Super Return of Jedi, Zero - The Kamikaze Squirrel, Justice League Task Force, Spider-Man, Stargate, True Lies, Warlock e Animaniacs, Judge Dredd.*
Nintendo - *Battletoads, Risco Total, Zen-Intergalactic Ninja, Super Spy Hunter e Mighty Final Fight.*



Mega Mouse e Judge Dredd

Além de correr para garantir Mortal Kombat 3 para o Mega na frente, a Tec Toy lançou Judge Dredd e um mouse para o Mega/Sega CD, que vem com o cartucho Wacky Worlds. O preço sugerido para o Megamouse é de R$90,00). Confira outros lançamentos:

Mega/Sega CD - *Judge Dredd, Primal Rage, Wayne Gretzky Hockey, Comix Zone, Road Rash 3, The Ooze, Fever Pitch Soccer, Batman & Robin CD, LoadStar CD, Wild Woods CD, Cadillacs and Dinosaurs CD, Earthworm Jim CD, The Animals CD (Multimídia).*

DOOM PARA MANÍACOS

Novidade para os micreiros maníacos por Doom. A Editora Quark lançou em setembro o livro Doom I e II, de Sérgio Cláudio Michini. O livro ensina o micreiro a alterar as duas versões do jogo, criando andares personalizados. Ele inclui ainda um CD-ROM com a versão shareware para jogar a dois, em rede, além de toneladas de utilitários para criar até 330 níveis da versão 1 e 773 níveis da versão 2. Custa R$ 22,00.

GARANTIA TOTAL

Geração GAMES

A REVENDA FERA EM CARTUCHOS NOVOS E USADOS.

PROMOÇÃO

Sem concorrência, confira!!!

CARTUCHOS NOVOS E USADOS TUDO PARA SUA LOCADORA!!!

LIGUE

para nós ou venha nos visitar. Remetemos para todo o Brasil. Aceitamos permuta, facilitamos o pagamento.

De SEGUNDA à SÁBADO das 09:00 hs às 19:00hs

Av. Cruzeiro do Sul, nº 2.752 - Sala [illegible]

SANTANA

FONES: (011) 298-8778 / 290-27[illegible]

FIQUE ATENTO COM AS NOVIDADES DA

VIDEO X-LOCADORA

COM OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM

SEGA CD - JAGUAR - 3 DO
32 X - SUPER NES
MEGA DRIVE - NEO-GEO CD
E GAME-BOY

VENHA CONFERIR!

APROVEITE

CONSOLES E ACESSÓRIOS [illegible]
MELHOR PREÇO [illegible]

LOJA 1
RUA TUIUTI, 1085 - TATUAPÉ
FONE: (011) 295-[illegible]

LOJA 2
AV. GABRIELA MISTRAL, 167 - PE[illegible]
TELEFAX: (011) 256-[illegible]

LOJA 3
AV. BOTURUSSU, 638 - PONTE RASA
FONE: (011) 205-[illegible]

Mortal Kombat 2

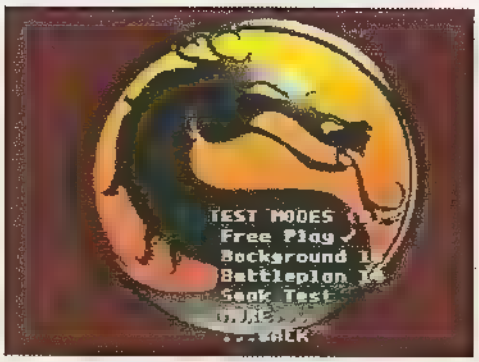
MEGA 32X

Test modes Aos leitores que estavam perguntando se não havia Test Mode nesta versão... eis a resposta: Yes! Vamos lá: **na tela de Options, mova o cursor para Done e entre com a sequência ←, ↓, →, →, ↓, ←, ←, ←, ←, →, →, →.** Você verá a frase Test Modes pintar nesta tela. Selecione esta nova opção e saque o que você pode fazer nas três telas que pintam em seguida:

No Damage Invencibilidade
1 hit kills - Detonar o inimigo com uma porrada

Fatalities, friendships e babalities - Programa o computador para terminar a luta com estes golpes

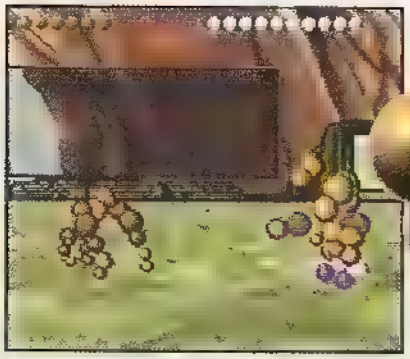
Background Escolha do cenário
Battle plan Escolha do inimigo
Soak test O computador joga sozinho

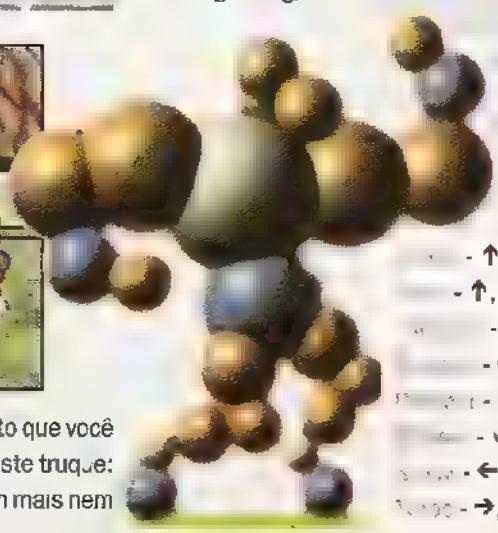


Balls

NES

menos, transforme seu personagem num outro qualquer — no melhor estilo Shang Tsung, de MK.





Shang Tsung - Saca só o susto que você pode dar em seu adversário com este truque: em qualquer momento da luta, sem mais nem

- ↑, ←, Y + X
- ↑, →, Y + X
- ←, →, Y + X
- →, ←, Y + X
- ↓, →, Y + X
- ↓, →, Y + X
- ←, ←, Y + X
- →, →, Y + X

Ballz

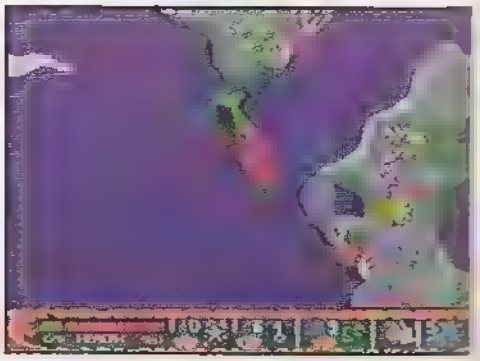
MEGA

Mais difícil - Quer conferir o que é bom pra tosse? **Experimente jogar no Hyper Mode apertando o botão A nove vezes na tela de opções.** Não estranhe: você ouvirá o som de um arroto confirmando que o truque entrou. Depois, confira a pedreira.

The Little Mermaid

MEGA

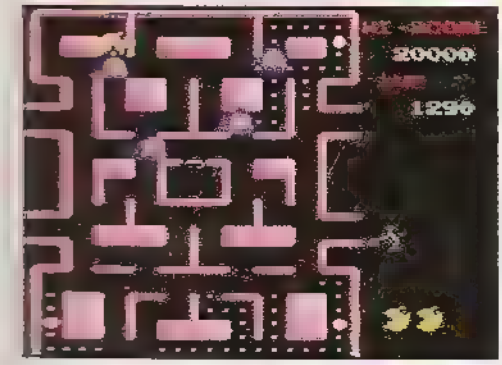
Acumule grana - Os gamemaníacos Carlos Kruegger e Jackson L. Santos, de Penha (SC), descolaram um macete para acumular dinheiro logo na primeira fase. **Nadando em sentido anti-horário, no local que aparece na foto,** você apanhará conchas que sempre reaparecem no mesmo lugar. Às vezes também pintam pérolas que valem $200. **Fazendo este looping várias vezes,** dá pra faturar uma boa grana pra comprar quantas vidas quiser.



Pac-Man 2

NES

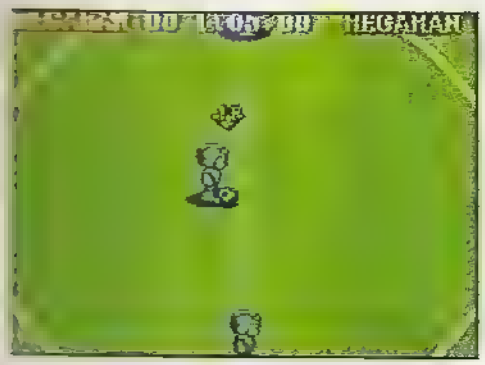
- Use os códigos abaixo para ir direto à fases especiais, jogar no arcade game e matar as saudades do velho e bom come-come. Aí vão eles:
Arcade com Pac-Man - PCMNPAW
Arcade com Ms. Pac-man - MSPCMNAW
Sound Test - BGMNPTT
Pattern Test - PCMNPTT



Mega Man Soccer

NES

- Para aquela irritante tela de cima desaparecer da sua frente, comece o game e Dica do George Menzyski, de São Vicente (SP).

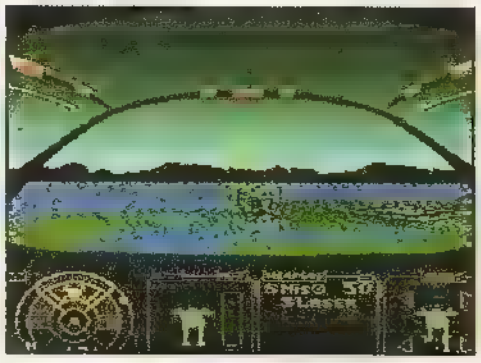


Mech Warrior

NES

Muita grana - Aí vai um truque para forrar os bolsos com $ 1.400.000. Mas, como tudo tem seu preço, [illegible]

[illegible] Se completar todas as missões sem falar com Clearle, vá depois ao cube Zero-Zero e procure Larmen Snolest para receber sua recompensa.



MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAME

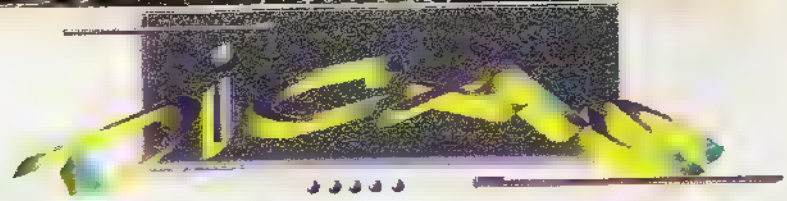
COM NOVOS LANÇAMENTOS

3 DO
SEGA CD
NEO CD
32 X
NEO GEO
PLAYSTATION
MEGA DRIVE
SUPER NES
SATURN
JAGUAR

AGORA EM 2 ENDEREÇOS

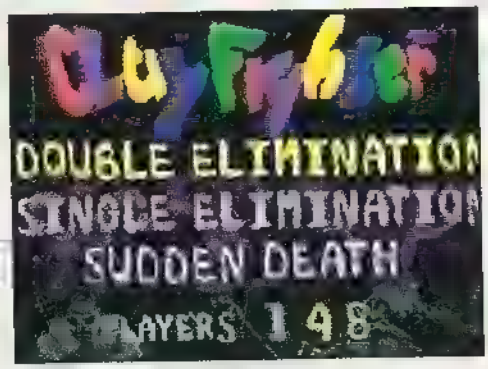
LOJA 1
RUA SERRA DO JAPI, 559
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2
RUA CONSELHEIRO MOREIRA DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02016-000
TEL/FAX 959 0590



Clayfighter Tournament Edition

NES

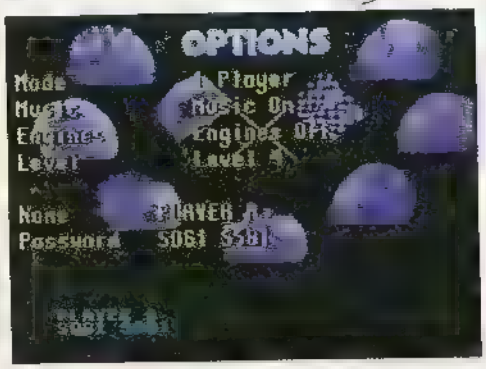


Nanicos - Curioso truque pra jogar com lutadores minúsculos: configure o jogo em Double Elimination para que [illegible] participantes, escolha os personagens [illegible] e negue os nomes correspondentes. Depois, divirta-se.

Mr. Frost - POSSE
Mr. Frost - [illegible]
Blob - STEVE C
Taffy - [illegible]

Road Rash 3

MEGA

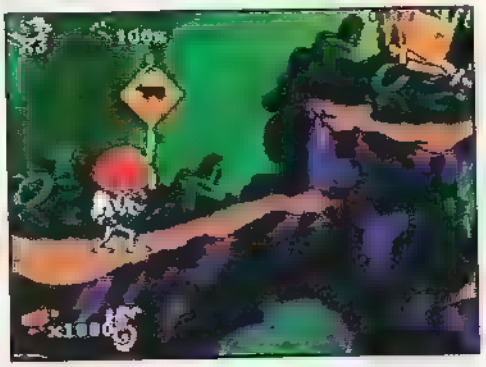


Password Contribuição do Rafael Fedelix, de São Paulo (SP). Password para o nível 4 com a moto Diablo 1000 N: **SD61 SS81**

Earthworm Jim

MEGA SEGA CD

Disfarces - Os programadores de jogos são loucos. Talvez para despistar os adversários – vai entender –, a pobre minhoca recebe disfarces no mínimo esquisitos. **Para entrar com as seqüências abaixo, inicie o game normalmente e pause em qualquer momento:**



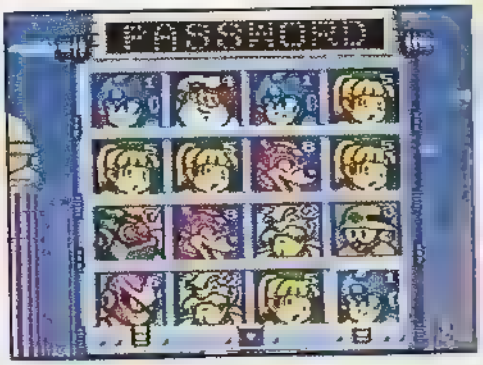
Peruca black-power - O visual do Michael Jackson no começo da carreira: C, A, A, A, A, A, B, C, Start.

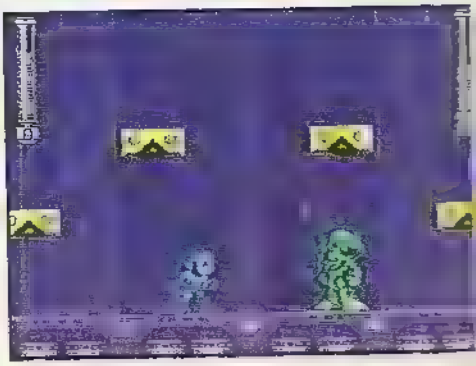
Mísseis teleguiados Ah, esse serve pra alguma coisa: segure → e aperte A. Solte tudo e faça a seqüência A, A, B, A, C, B, A, Start.

Óculos, nariz & bigodes - Pergunte pro seu pai se não é a cara do Groucho Marx: A, A, A, A, A, A, B, C, Start.

Mega Man 7

NES

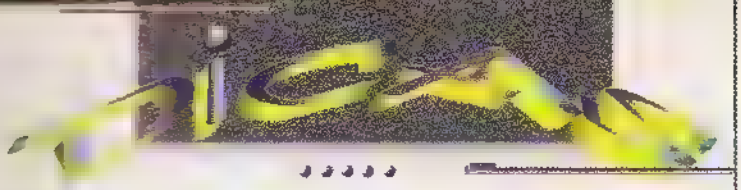




Luta Street Fighter - Se Mega Man tem até Dragon Punch, por que não lutar de vez como um personagem de Street Fighter? Bas[illegible] segurar [illegible] E fight! O adversário é o Bass. Agora fique por dentro dos golpes dos personagens:

Mega Man
Slice - ↓ ↘ →, Y
Bite - ↓ ↓, B
Invencibilidade - ↑ ↑

Bass
[illegible] - → ↓ ↘, Y
Tornado - no auge do pulo, Y + → →
Invencibilidade - ↑ ↑



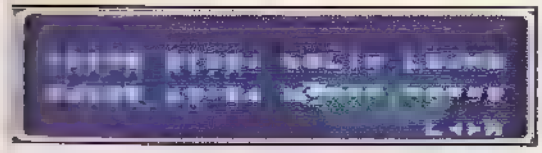
International SuperStar SOCCER

NES

...s de craque - Este game é camisa 10 e não fica um dia parado nas locadoras. Para perna-de-pau nenhum ficar na mão, Ação Games apavora e libera passwords de placa para você encarar algumas das melhores partidas com o Brasil na Série Mundial.

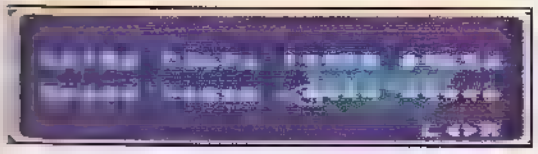
WORLD SERIES 1ST SEASON

Sétimo jogo Brasil vs. Itália



Oitavo jogo Brasil vs. Dinamarca

Nono jogo Brasil vs. Coréia do Sul



Décimo-primeiro jogo Brasil vs. Wales

Décimo-segundo jogo Brasil vs. Holanda

Brasil e Holanda farão, depois dessa troca de flâmulas, o penúltimo jogo antes da final

TUDO PARA TODOS OS VÍDEO GAMES

CARTUCHOS
CONSOLES
JOYSTICK'S
CD'S
ACESSÓRIOS

ATACADO E VAREJO

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

TUDO COM GARANTIA!!!
SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS
NÃO COMPRE ANTES DE CONFERIR NOSSOS PREÇOS!

Rua Mere Amedea, 820 - Vl. Maria - São Paulo - SP - CEP [illegible]
Tel.: (011) 955-7373 - Fax: (011) 954-2513

SATURNO NA CABEÇA

Enfim o console chegou ao Brasil, em lançamento simultâneo com a venda oficial nos States. Com isso, será mais fácil encontrar o console e os jogos em lojas e locadoras. Entramos pra valer na Era dos 32 Bits e isso merece comemoração. Ação Games preparou esta matéria especial da hora, incluindo apenas os primeiros lançamentos oficiais do console, todos da Sega. Alguns já foram conferidos pela revista e repisamos o essencial. Outros estão estreando agora. Junto com eles, todas as dicas espertas que já rolam na praça. Um serviço pra você sair descolado por aí, sabendo o quê quer pegar pra jogar e debulhar a valer.

VIRTUA FIGHTER

Os felizardos que adquirirem o Saturno brasileiro ganham o CD de Virtua Fighter. Nada mais justo, afinal este game foi o primeiro a ser lançado e, enquanto não chega o segundo da série, ele continua sendo a melhor opção de jogo de luta para o console. Para refrescar a sua memória, aí vai uma explicação dos modos e alguns golpes, além das principais dicas.

DOIS MODOS

Neste CD as lutas são definidas na base do nocaute, ou quando um lutador sai do ringue. O game oferece dois modos: Arcade e Versus. Em Arcade, você define o seu personagem e luta com todos até o confronto final com Dural. Versus é o modo de lutas simples entre dois jogadores ou contra o computador. Em ambos os modos, você tem três níveis diferentes de dificuldade para os inimigos. No Options você ajusta sua barra de energia e a duração dos rounds, entre outras coisas.

COMANDOS

A	Defesa
B	Soco
C	Chute
X	Soco + Defesa
Y	Chute + Defesa
Z	Soco + Chute + Defesa

São 4 configurações. Esta é a Beginner

VIRTUA FIGHTER/Sega

Luta	1 ou 2 jogadores
AVALIAÇÃO	8,5

Um game que inovou com o esquema do tabiado e os gráficos poligonais. Obrigatório entre os games de luta

AKIRA

Double Kick - →→ + 2 vezes chute

JACKY

Neck Breaker Drop - → → + soco

JEFFRY

Uppercut - → → + 2 vezes soco

KAGE

Vertical Kick - → → + soco + chute + defesa

LAU

Pilão - ← → + soco

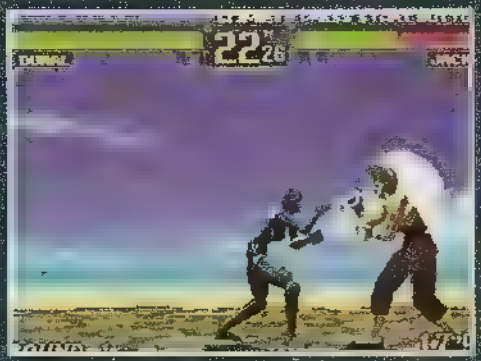
PAI

Neck Breaker Suplex - → ↓ + soco

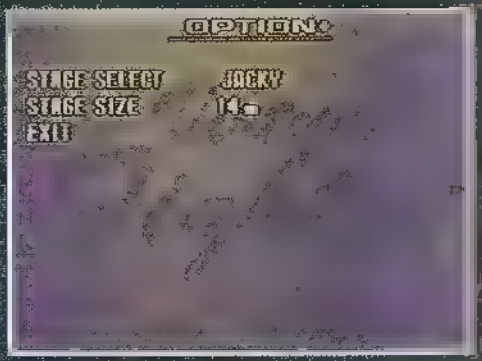
VIRTUA FIGHTER

MENOS TEMPO DE ACESSO - Dica inédita — e muito bem-vinda — num game em CD-ROM. Ela reduz o tempo de acesso (loading) de uma luta para outra. Não perca mais tempo: ao terminar uma luta no modo Versus, aperte juntos os botões L e R. Imediatamente surgirá uma tela de seleção de personagens pra você configurar as lutas como quiser. Cool!

MODO RANKING - Na tela de apresentação, aperte juntos os comandos [illegible] + [illegible] + [illegible] + [illegible] + R e depois de Start Pressed você já pode começar o jogo direto no Ranking Mode, sem ter de qualificar-se primeiro.



JOGUE COM DURAL - O velho macete para jogar com o chefão. Na tela de seleção de personagem, faça a seqüência ↓ ↑ ← A + ← . Você ouvirá um som estranho e pronto: Dural é todo seu. Para que os dois jogadores controlem o chefão, basta fazer a mesma seqüência nos dois joysticks, ao mesmo tempo.



TELA SECRETA DE OPÇÕES - Na apresentação do game pressione ↑ 12 vezes, depois Start. Entra em Options e você ouvirá o narrador dizer [illegible]. Coloque o cursor abaixo do Exit e aperte o botão [illegible]. Uma nova tela de opções surgirá, para escolher o [illegible] (incluindo o de Dural) e o tamanho do ringue.

DAYTONA USA

Este é, sem dúvida nenhuma, o melhor game de corrida de todos os tempos e deve ser obrigatoriamente curtido por quem curte um volante. Desde o seu lançamento nos arcades, Daytona reina absoluto e continuará no trono até que possamos conferir o Sega Rally. Na edição 82, nós já havíamos dado os principais toques e bandeiradas. Agora damos novos toques e todas as suas animalescas dicas.

O estilo de pilotagem em Stock Car é muito mais agressivo do que nas Fórmulas. Portanto, seja arrojado nas curvas e segure a maçaneta no braço

MODOS E OPÇÕES

Arcade - São dois carros, um com câmbio automático, outro com manual, e as provas são limitadas por tempo.

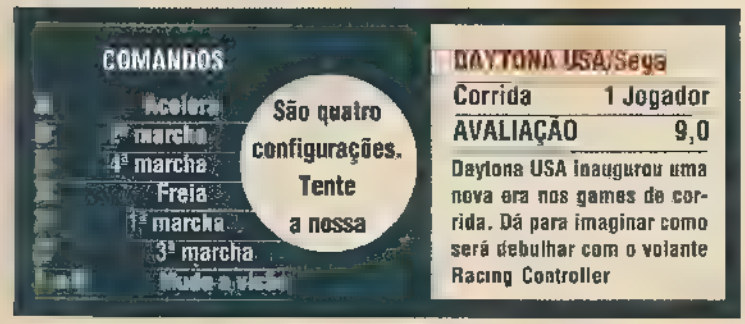
Saturn - Dez carros à disposição (com os dois tipos de câmbio) e o final das corridas é pelo número de voltas de voltas. Assim como em Arcade, você tem só os circuitos Beginner, Advanced e Expert.

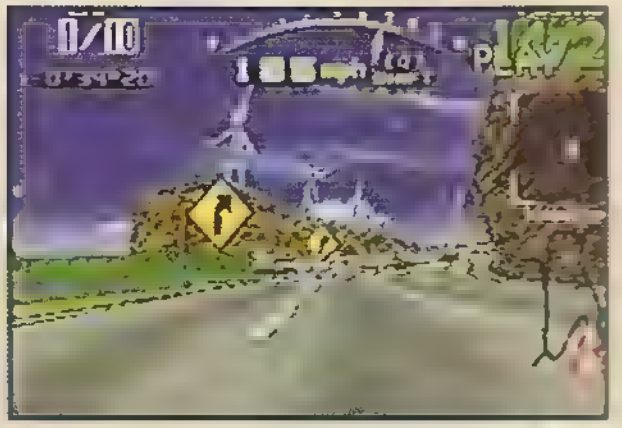
Nas opções, você estabelece o número de voltas: Normal (8), Grand Prix (20) e Endurance (40). Também dá para ajustar o seu grau de dificuldade e o dos adversários, de cinco formas diferentes.

MANHAS DE VOLANTE

Como em todo bom game de corrida, o segredo para uma boa performance está na forma de contornar as curvas e na troca de marchas. Reduza rapidamente na entrada da curvas, para primeira ou segunda marchas, dependendo do ângulo. Quando o carro desgarrar, engate a terceira ou a quarta para sair o mais rápido possível. Para fazer uma largada forte, segure o freio e acelere apenas quando a contagem chegar no One. Com o ponteiro do conta-giros entre o seis e o sete, solte o freio no momento em que o locutor disser Go. Só da para usar esta tática no Advanced e no Expert, já que em Beginner as largadas são feitas em movimento.

No Expert, logo depois de passar pela ponte, pegue à esquerda. Assim você evita o tráfego e a curva fica mais suave. Só não se esqueça de voltar para a direita no final da curva





Visão de dentro do carro: a sensação de velocidade é absurda principalmente no arcade

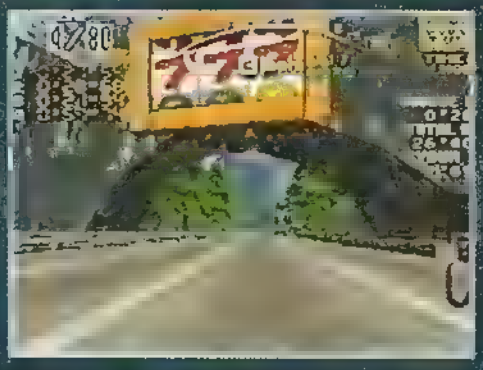
DAYTONA USA

[illegible] CARROS E CAVALOS

[illegible] pinta uma animação com os carros [illegible], certo? Pois exatamente nesta tela você [illegible]

[illegible]

[illegible] pistas (lembra em Virtua Racing?) [illegible] aperte C.



TEMPO EXTRA - [illegible]

Arcade Mode, você encontra um painel que se [illegible] aqueis, certo? Po[illegible] no botão de [illegible] conseguir [illegible] um tempinho extra

[illegible] PNEUS

[illegible] enquanto os mecânicos retiram seus pneus [illegible]

Panzer Dragoon

Um dos primeiros games lançados no Japão para o Satu[illegible] e um dos mais bonitos da histó[illegible] dos videogames. Foi o que mereceu maiores elogios das revistas e críticos norte-americanos. Da apresentação até o final, o jogo é absolutamente arrasador! Seus gráficos são poligonais e foram muito bem texturizados, dando um efeito impressionantemente realista. Além disso, o desafio tirou o sono de muita gente [illegible] pintar a dica de invencibilidade. Se você ainda não jogou, prepare-se pra curtir um show de imagens.

GRUZANDO OS CÉUS

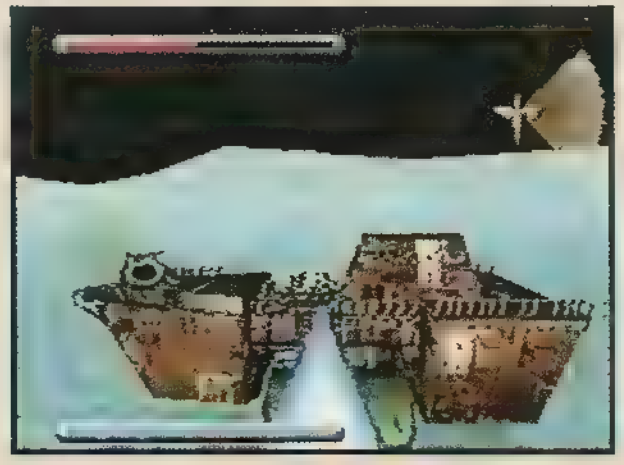
Na apresentação, você assiste ao triste fim de um colega piloto, que lhe passa o comando do dragão azul. Agora, você enfrentará os muitos inimigos do Império, antes do encontro final com o Dragão Negro. No seu percurso há florestas, mares, cavernas, ruínas e planícies diversas, tudo com uma qualidade gráfica impressionante.

A apresentação mostra imagens de tirar o fôlego. Demais!

DESAFIO ANIMAL

Você tem dois desafios importantes no game: a resistência dos inimigos, principalmente os chefes, e o scroll de 360 graus; todo mundo aparece de todos os lados. O game não oferece itens: você começa com uma vida e sua barra de energia só se restaura no início de cada episódio. Com isso, é muito suado chegar ao final sem as nossas superdicas. São três níveis de dificuldade e só o Normal e o Easy fornecem Continues (3).

Para acertar todos os inimigos que aparecem, você precisa fazer bom uso das diferentes visões. Oriente-se pelo radar no canto superior direito: ele atualiza constantemente sua visão de tiro.



Com o esquema de visões, dá para atirar para os lados e continuar voando para a frente. Repare sempre no dragãozinho: ele muda de posição e a direção do seu tiro também

COMANDOS

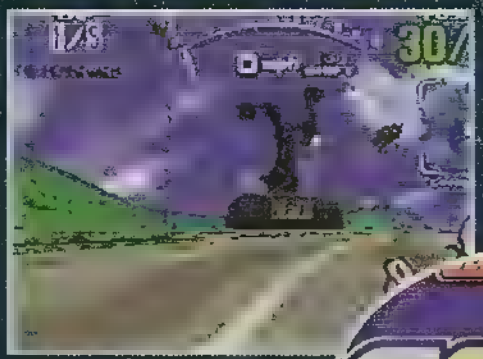
A, B ou C	Tiro
X, Y e Z	Diferentes visões de jogo
←	Desloca a visão para a esquerda
→	Desloca a visão para a direita

PANZER DRAGOON/Sega

Espacial/Ação — 1 Jogador

AVALIAÇÃO — 9,0

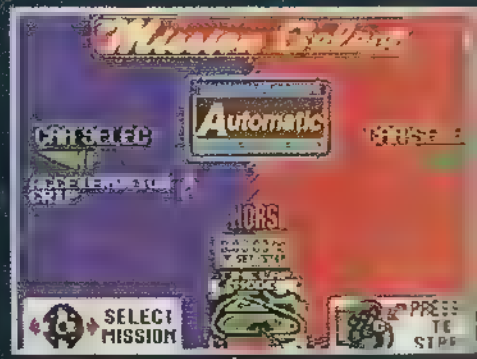
Se você é fera, encare este desafio sem as superdicas. O game merece toda a paixão que tem revelado nos fãs.



GIRE A ESTÁTUA - No circuito Expert há uma estátua do Jeffry do Virtua Fighter. Você pode zoar com ela: basta ficar perto ou passar bem diante dela e apertar o botão freio [illegible]

MÚSICAS DE VIRTUA FIGHTER - Eta jogo cheio dos truques. Termine uma pista qualquer em primeiro lugar e, ao registrar suas iniciais, coloque PAI ou LAI [illegible] nomes de lutadores de Virtua Fighter. Você ouvirá um pequeno trecho das músicas destes personagens em Virtua [illegible]

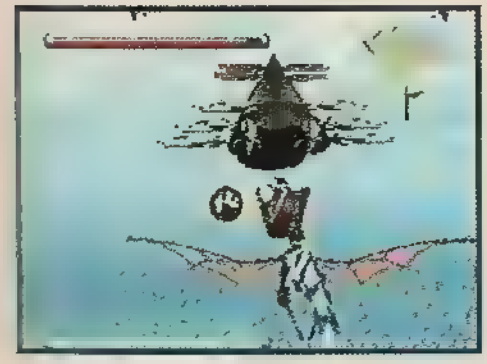
NO SEX - Ao vencer uma pista, experimente registrar SEX como iniciais. O gamer não aceitará, substituindo a palavra por SEA. Dá pra sacar o motivo, né? Em inglês, a palavra significa sexo. E, pelo jeito, a Sega não quer saber de sexo — nem em inofensivas iniciais. Ela prefere mar, mesmo!



TREINO CONTRA O RELÓGIO - Que tal um treino [illegible] para tomada de tempo? Você será o único piloto da pista a poder aparecer [illegible] Saturn Mode, basta segurar o botão Start na tela [illegible] your Car. De quebra, no final, você poderá acessar [illegible] ganha mais uma [illegible]

EPISÓDIO 1

Segure o botão de tiro por alguns instantes para aumentar a potência do seu petardo



Os chefes do game demoram muito para explodir. Nesse primeiro, ataque o barco que está embaixo dele

EPISÓDIO 2

Os inimigos surgem de todos os lados. Esta tenebrosa serpente sai da areia. Atire principalmente em sua cabeça

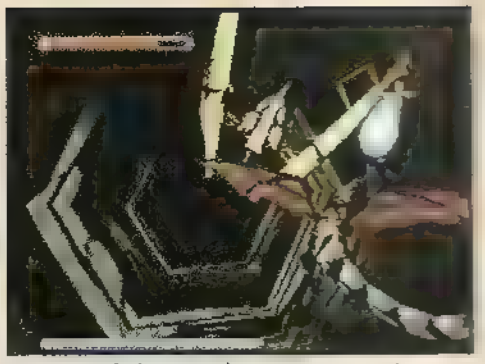
Chefe Dragão. Detone seus tiros e preste atenção ao radar, pois ele fica te circundando

EPISÓDIO 3

Outro chefe. Concentre os ataques na parte de baixo. Depois use o tiro acumulado na parte que fica em cima de seus pés

EPISÓDIO 4

Estes bichos rastejam e soltam um laser que "gruda" em você e tira muita energia. Acabe rapidamente com eles



Detone o chefe atirando em suas asas. Às vezes ele as atira em você. Depois destrua a cabeça

EPISÓDIO 5

No primeiro momento, debulhe o chefe, acertando a parte vermelha que gira. Depois atinja a parte azul, logo abaixo do motor

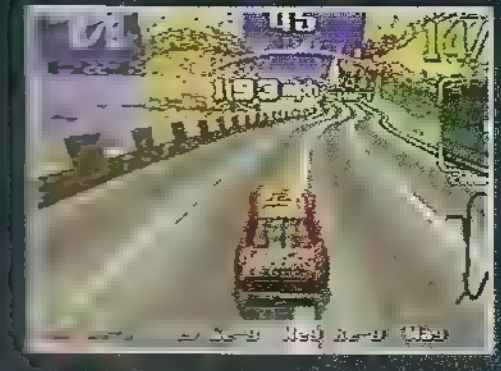
EPISÓDIO 6

Animal: você voa por debaixo das pontes. Divirta-se e não se esqueça dos inimigos!

ÚLTIMO EPISÓDIO

No modo Normal, este é o último chefe. Difícil será encarar seus ataques variados. Ele usa vários tiros e dá rabadas. Concentre-se!

KARAOKÊ - Quem gostou da trilha sonora de Daytona [illegible] pode cantá-la, sozinho. Para isso, estando no [illegible] Mode, coloque ↑ quando escolher a pista e só [illegible] quando for escolher o carro. Em qualquer momen- [illegible] ataque ↑ para ver a letra da música na tela. A voz original pára de cantar e deixa o palco para você.



PANZER DRAGOON

A maioria das dicas de Panzer Dragoon descoladas até agora você acima na mesma tela, a dessa foto. Basta apertar Start na Tela de Apresentação, para [illegible] tarem as palavras Normal Game e Options. Daí é mandar bala!

INVENCIBILIDADE - Se este game já é um sucesso, imagine jogá-lo desencanado. [illegible] seguinte seqüência na tela da foto: [illegible] ↓ ← → Se o truque funcionar, você [illegible] um grito do dragão e a mensagem [illegible] aparecerá na tela. Bingo!

World Wide Soccer

Fitas e International Super Soccers que se cuidem. Este Worldwide Soccer é ótimo. Trata-se da versão americana do japonês Super Victory Goal (que tem times da J-League). O CD "chama" você para o jogo e exige sua participação nos lances. Os comandos são simples e as opções são legais, sem serem exageradas ou viajandonas.

DISPUTA DE COPAS

São 5 modos de jogo, começando pelo Exhibition (partidas simples). Na W-League (Copa do Mundo), você joga em dois ou quatro turnos e enfrenta todas as outras seleções. A S-League é a liga da Sega, com as mesmas seleções da W-League. Cup é um torneio entre 4, 8 ou 12 seleções. Finalmente, há o Penalty Shoot Out, uma disputa isolada de pênaltis.

WORLD WIDE SOCCER/Sega
Esporte - 1 ou 2 jogadores
AVALIAÇÃO 7,0

Um bom game de pelota, com comandos simples e capricho no visual. Só a jogabilidade não ficou lá essas coisas

Há três configurações. Gostamos desta.

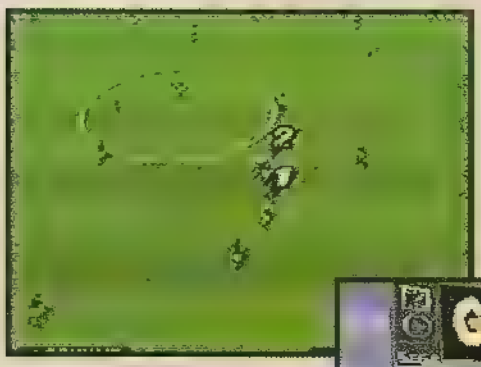
COMANDOS
A - Chute/Carrinho
B - Passe/Jogo de ombro
C - Lançamento/Muda de jogador
Z - Cruzamento
Pause + X ou Z - Visão horizontal, vertical ou diagonal
L ou R - Zoom In/Out

OPÇÕES

Em todos os modos são 12 seleções pra debulhar a dois no mesmo time ou um contra o outro. Você escolhe o clima, a duração, o nível de dificuldade, configura som, controles e a bateria de back-up – se houver! Antes de cada tempo, acerte seu ataque, defesa, escalação e goleiro (manual/automático).

VISÕES DE TODOS OS ÂNGULOS

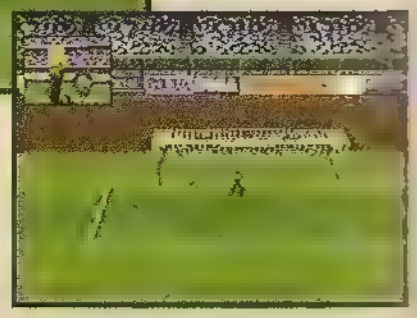
Visual é o que não falta. Dá pra ver a partida em visão normal, close, aérea, com scroll vertical, horizontal ou diagonal e rotacionar até nos replays. Nestes, você escolhe também a câmera e o zoom.



Uou! Com a câmera aérea os jogadores ficam parecendo formigas

As comemorações de gol não são muito criativas

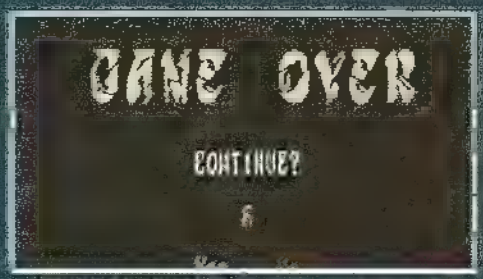
Nos pênaltis só há essa visão, tanto para quem bate quanto para quem defende



Falta por detras: cartão amarelo

TURBINADO - Entre com a sequência L, R, L, R, ↑ ↓ ↑ ↓ ← → A fase Wizard Mode deve pintar na tela inicial do jogo, seu dragão voará a mil por hora.

STAGE SELECT - Sim, basta fazer a sequência ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → X ↑ L



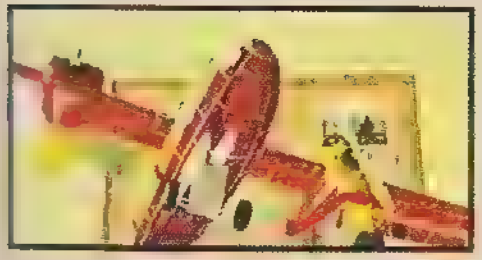
CONTINUES INFINITOS - Para quem quer mostrar que é "cria". Faça a sequência ↑, X, →, Y, ↓, Z, ←, Y, ↑. Se funcionou, você ouvirá um ruido parecido com um laser.

FASE SECRETA - Faça a sequência ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → ← → ← →, L, R. Você iniciará o game numa fase secreta, onde rola o Episódio Ou zero, sumaríssa apenas com o mar e o céu de fundo. É lógico, che are inimigos.

SUICIDE - Esta também tem procedimento [illegible] Em qualquer momento do game, de o comando L + R + A + B + C ao mesmo tempo [illegible] cometer suicídio. Mas por que? A explicação para isso é simples: há um bicho de que só depois de todos os inimigos do game você poderá pintar [illegible] fase secreta final. Assim, se você deixar escapar um inimigo, faça a sequência e poderá recomeçar [illegible] o perrengue. Nada melhor do que tentar, ok?

SPACE HARRIER MODE - Essa vale pra [illegible] chucrutz! Já pensou em voar sem o dragão? [illegible] louco, um pouco complicado e começa diferente [illegible] outras! Na tela de menu do CD, escolha *Sega Settings*. Entre na opção *Language* e escolha [illegible] (alemão). Depois escolha "Unlock" (cadeado) volte [illegible]

A Sega arrasou também em seu primeiro game de aventura para o Saturno. Em Clockwork Knight você é um soldadinho de corda, que precisa salvar a namorada, a Princesa do Relógio, seqüestrada durante uma festa dos brinquedos. A apresentação é demais, com movimentos em varias perspectivas de visão. As figuras de fundo transmitem uma real sensação de profundidade. Tudo isso embalado por muito jazz. A segunda versão já está rolando nas locadoras mais descoladas e você conferirá, em breve, na Ação Games.



Os aviões de brinquedo decolam das prateleiras num vôo espetacular. Será verdade?

FASES DE BRINQUEDO

O game tem cinco fases, com três etapas nas quatro primeiras: a última é só para o chefão. Você luta apenas com sua espada – que é uma chave de corda – e escolhe entre três graus de dificudade. Para passar as telas, basta debulhar os brinquedos que aparecem. As engrenagens no canto inferior esquerdo da tela marcam a energia. No alto, você vê pontos e vidas. Seu soldado pode empurrar blocos e alguns objetos. Fuce a valer para encontrar itens: relógio (dá tempo extra), estrela (invencibilidade temporária) e chave (dá energia).

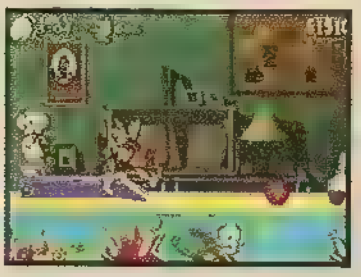
BETSY'S ROOM

As casas de bonecas tombam sobre você. Fique esperto

CHEFE - O chapéu cobre o boneco. Use sua espada quando ele aparecer

BÔNUS - Adivinhe em qual dos cubos há moedas. Você aposta 5 ou 10 das suas e pode sair com muito lucro

KEVIN'S



O macaco pode te ajudar: pise no quadrado que pisca para que ele solte a bola de boliche

LAST BOSS (CHEFÃO)

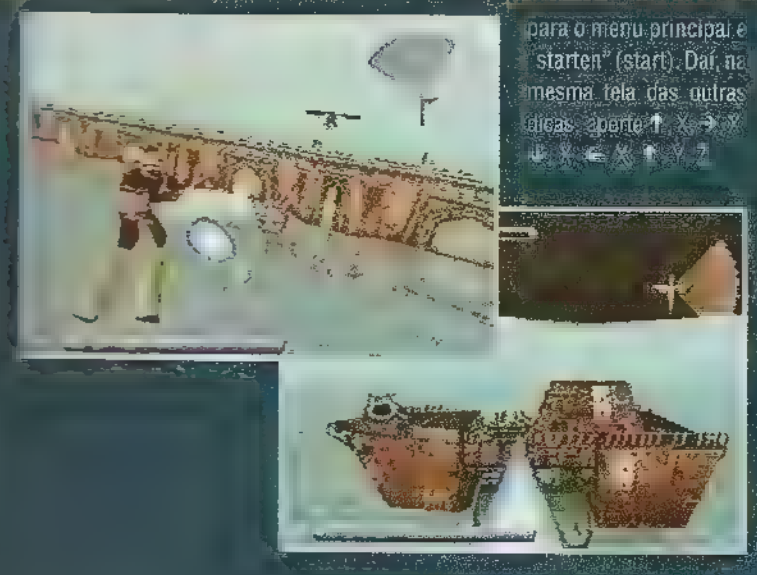
A princesa foi presa pela tevê maluca. Não use a espada. Jogue a lata de lápis na fita que ela joga em você

COMANDOS

A ou C	Ataque
A repetidamente	Gira a espada
B	Pulo

CLOCKWORK KNIGHT/Sega	
Aventura	1 jogado
AVALIAÇÃO	8,0

Muito legal, com texturas e movimentação incríveis. Apesar do desafio baba, dá pra ter uma idéia doque vai acontecer aos games de aventura nos 32 bits



CLOCKWORK KNIGHT

SELEÇÃO DE FASES

Logo depois de [illegible] na tela de apresentação, faça a seqüência ← ↑ → ↓ ↓ → → ↑. Se fizer tudo direitinho, a fase Betsy Room aparece na tela e basta usar o Direcional para escolher a fase desejada. Agora, se você quiser ir direto ao último chefe, faça então a seqüência ← → → ↑ → → ↑ ↓ → → ↑ ↑.

Mas atenção: esta seqüência só funciona se usada logo depois da primeira tela de seleção de fases.

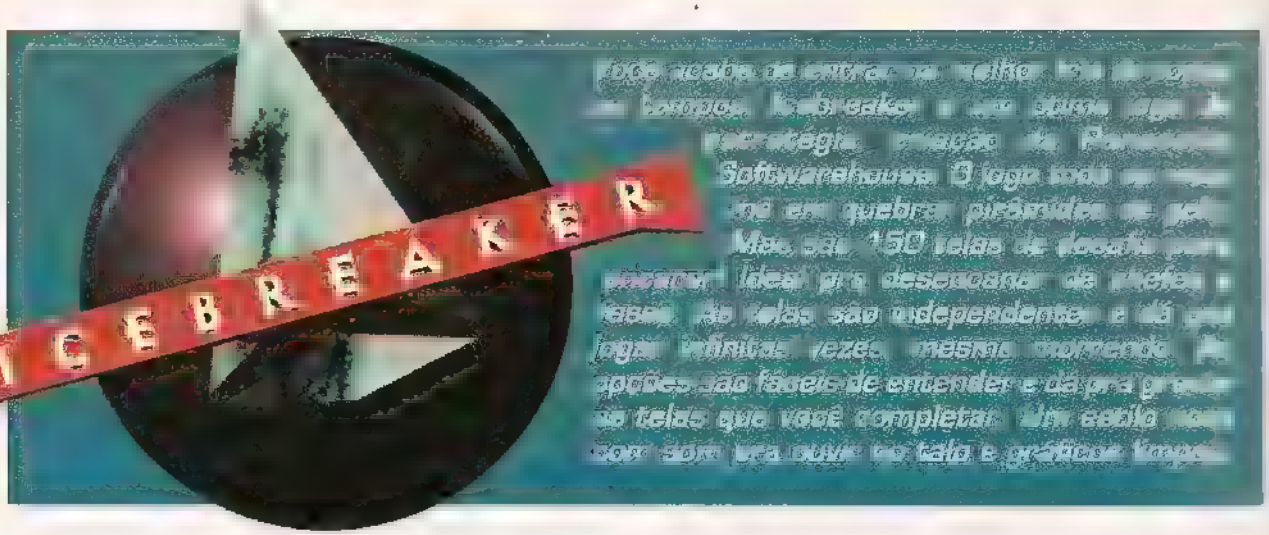
ICEBREAKER
Panasonic

Estratégia - 1 jogador

GRÁFICO
SOM
DESAFIO
DIVERSÃO
JOGABILIDADE
ORIGINALIDADE

Caprichado, bem-humorado e, principalmente, simples. Jogo ideal para relaxar, já que você pode jogar a qualquer hora e escolher seu desafio sem precisar terminar

★Use qualquer botão para atirar e o Direcional para se movimentar



Dos tempos de entrar na velha loja de brinquedos, Icebreaker é um sucesso que a Estratégia [illegible] da Panasonic Softwarehouse. O jogo [illegible] em quebrar pirâmides de gelo. Mas são 150 telas de desafio para encarar. Idéias pra desencanar da [illegible] estão. As telas são independentes e dá pra jogar várias vezes, mesmo momento. As opções são fáceis de entender e dá pra gravar as telas que você completar. Um estilo [illegible] com som pra curtir as telas e gráficos [illegible]

QUEBRANDO O GELO

Explore bem o Main Menu pra ficar fera em detonar as pirâmides geladas. No Options você encontra as opções de som, dificuldade e reset (grava ou apaga as telas feitas). Uma boa é dar uma passadinha no Tutorial, que ensina como jogar. Clique Random Level para que o computador escolha aleatoriamente as telas. Ou vá ao Level Grid e você mesmo escolhe uma das 150 telas para encarar. Entre no Play a Movie apenas para curtir animações.

TUTORIAL

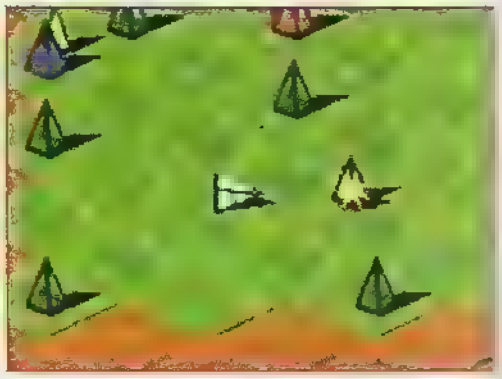
Aqui você aprende a jogar. O game rola em uma tela plana com visão de cima. Você é a pirâmide branca. Seu objetivo é destruir as outras pirâmides e os inimigos, que variam de cor e quantidade conforme a tela e o nível de dificuldade. O lance está em como destruir as peças. Para cada cor, há um modo de liquidá-las. Com quatro lições, uma para cada cor, você aprende a jogar beleza.

Verdes: [illegible]

Azuis: [illegible] não funcionaram. O lance é colocar-se [illegible]

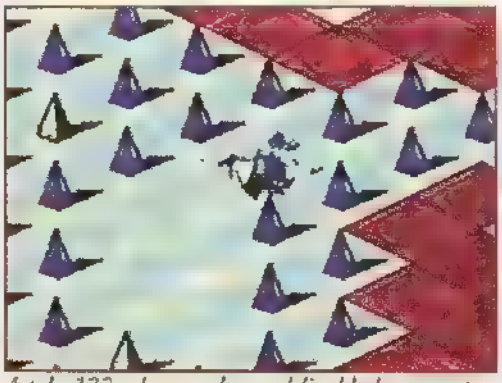
No Level Grid escolha em qual das 150 situações você quer jogar. Uma mais difícil que a outra

Em Play a Movie rolam animações bem-humoradas com visão frontal. Vale dar uma espiada

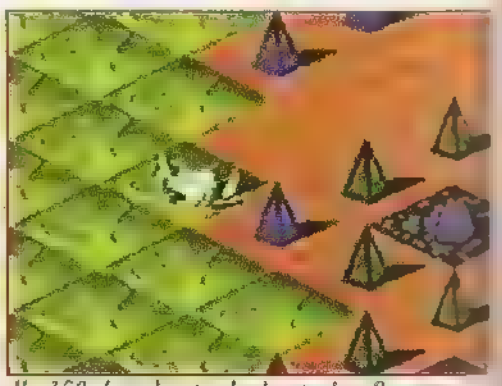


Primeira tela. Bico mesmo. Seu inimigo é amarelinho. Não dá muito trampo

Triangle Man: as pirâmides vermelhas são fatais!



A tela 132 rola no gelo e a dificuldade aumenta



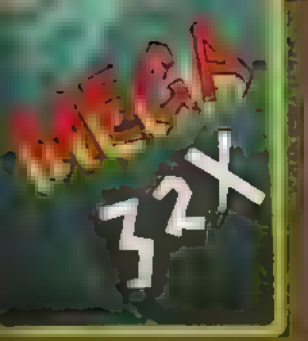
Na 150, fuja dos quadrados verdes. Ou ac[illegible]

ESTRAÇALHE

5

AÇÃO REVISTA GAMES ESPECIAL

JÁ NAS BANCAS



BRUTAL

UNLEASHED ABOVE THE CLAW

BRUTAL UNLEASHED ABOVE THE CLAW
Gametek
Luta - 1 ou 2 jogadores
24 Mega

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

No começo você pode sentir uma certa dificuldade, pois o seu personagem ainda não tem os golpes especiais e os controlados pelo computador têm

COMANDOS

JOYSTICK DE 3 BOTÕES

A	Soco ou chute fracos
B	Soco ou chute médios
C	Soco ou chute fortes
Start	Muda para soco/chute

JOYSTICK DE 6 BOTÕES

A	Chute fraco
B	Chute médio
C	Chute forte
X	Soco fraco
Y	Soco médio
Z	Soco forte

★ As passwords desta matéria permitem usar todos os golpes listados

P[illegible]

PARA DEBULHAR

Game Start: Você escolhe um personagem e luta até o final contra os demais. Alguns lutadores, como Pantha e Chung Poe, [illegible] chance de aprender um golpe novo.

No Frills Head to Head: Modo de desafios simples para dois jogadores, com escolha de personagens e cenário.

Battle: Um modo novo. Você joga contra um amigo ou contra o computador. [illegible] espalha sobre um mapa. Quando os oponentes se encontram, o pau começa. As lutas duram apenas um round, mas você não troca de barra de energia.

Practice: Apenas para treinar a dois. O melhor é que os personagens já começam com todos os golpes.

Options: O game dá 14 níveis de dificuldade e três velocidades diferentes. As disputas podem ser de um round, melhor de três, cinco ou sete rounds. Ou o primeiro a ganhar dois, três ou quatro rounds.

[illegible] *tivas passwords. Boiada!*

DALI LLAMA

PASSWORD - **AKNBYAAACE8YF**

Taunt - A + B
Headbutt - B + C
Smoke Attack - ← ↓ →
Mind of the Cods - → ↓ ←

Apocalypse - ↓ →, B

KUNG FU BUNNY

PASSWORD **ACMCABAACL8AE**

Taunt - A + B
Hi Flash Kick - ↓ + B, B
Flash Kick - B + C 2s, C
Scissors Kick - C + B
Dance of Death Kata - A 2s, A, A
Iron Fist Kata - C 2s, C, C
Devils Kiss Kata - → ↓ ←

Double Flash Kick - ← ↓ →

OS NOVOS

PSYCHO KITTY

PASSWORD - **AKPCIBAACL8TF**

Taunt A + B
Fur Ball - → ↓ ←
Too Much Whiskers Kata - B 2s, B, C
Face Couce Kata -C 2s, B, A
Nine Lives Kata - A 2s, A, A
Hacker Kata - ↓ + A + B

Catfight - ← ↓ →

Toshidan - A + C

CHUNG POE

PASSWORD - **AKOCAAAACL8JE**

Taunt A + B
Makron Overpower - → ↓
Hate of the Oncients Kata - B 2s, B, A
The Dark Kata A 2s, A, C
Winter Storm Kata - C 2s, A, C
The Famiewind Kata B + C 2s, →

Fists of Death - ↓ →

Space Warp - ← ↓

TAI CHEETAH

PASSWORD **ACOCAAQACH8NE**

Taunt - A + B
Fire Punch - ↓ →
Fire Kick ← ↓
[illegible]

Fire Run - → ↓ ←

IVAN THE BEAR

PASSWORD - **AEPBQAAACF8NE**

Earthquake ← ↓ →
Taunt - A + B
Big Belly Attack → ↓ ←
[illegible]
Jab At Nor Kata C 2s, A, A
[illegible]

RHEI RAT

PASSWORD - **ACPCAEAACL8GE**

Knockout Punch - A + B + C
Taunt - A + B
Frenzy Attack ← ↓, C
Face Pull - Perto do inimigo, ↓ →
Neck Choke - Perto do inimigo, B + C
Tsumai Kata - C 2s, B, B
Lightning Fury Kata - A 2s, A, A
[illegible]

KARATE CROC

PASSWORD **AKMCYHAACH8CG**

Taunt - A + B
Tail Whip → + B + C
Flying Tail Whip ↙2 s, →, B + C
[illegible]

[illegible]

KENDO COYOTE

PASSWORD **AGNCMBQACL8BG**

Taunt - A + B
Slam Punch - A + B + C
[illegible]
Cannonball - → ↓, ← + B
[illegible]
Ki Force Kata - A 2s, C, C
[illegible]

[illegible]

PRINCE LEON

PASSWORD - **ACNCACAACL8CE**

Taunt - A + B
Bite - B + C
Race Within Kata - A + C 2s, B
[illegible]

Swim Attack - → ↓ ←

PANTHA

PASSWORD **AGMCACAACH8BE**

Fireball ← ↓ →
Taunt - A + B
[illegible]
Cloak Attack - B + C
[illegible]
Serpent's Kiss Kata - B 2s, C, C
[illegible]

FOXY ROXY

PASSWORD - **AGOCAAQACH8RF**

Spinning Attack - ← ←, C
Taunt - A + B
Whiplash Kick - B + C
Rolling Attack - ↓ →
Kuntao Kata - A + B + C
Call of the Lotus Kata - C 2s, C, C
[illegible]

V

MEGA

SNES

Como a maioria dos games da Sega, a mesmice não em vez, o desafio é des- e não dá pra ar de jogar

A trama

Duas-Caras consegue mais uma vez escapar do Arkham Asylum. Ele assalta o banco de Gotham, junta-se a uma trupe de circo e planeja instalar uma bomba sob a lona principal antes de fugir. Dick Grayson – Robin para os íntimos – é um ginasta do circo, descobre o plano, mas não consegue evitar que um parceiro morra. O menino prodígio pede ajuda a Batman para enfrentar o vilão Duas-Caras. Este se une ao Charada e promete fazer de tudo para azucrinar a Dupla Dinâmica.

Os Inimigos

Duas-Caras e Charada têm uma corja de safados ao seu dispor, mas você enfrenta no máximo dois de cada vez. Cada um deles tem uma barra de energia que aparece um pouco antes da aparição do sujeito. Portanto, fique alerta quando a barra pintar e já se prepare. Na versão de Mega, a aparição da barra é bem legal. Caso você esteja no osso da energia e com poucas vidas, uma boa sacada é começar a atirar assim que a barra aparecer. Desse modo, o cara não aparece na tela e você não precisa bater nele pra vencê-lo. Sacanagem pouca é bobagem!

Boas escolhas

Você encara o desafio com Batman ou Robin. No Options, o Modo Two Player Cooperative é para que a dupla atue em conjunto. Mas o modo Two Competitive Play permite que Batman e Robin disputem a pancadaria, inclusive brigando entre si. Em Game Modes você escolhe entre o Normal ou Training.

NORMAL Este modo segue o desenrolar da história em oito fases cabeludonas, cheias de passagens escondidas e muitos inimigos

TRAINING - Dá ao jogador a chance de treinar suas habilidades antes de acabar com a graça dos vilões. O batcomputador cria imagens holográficas dos inimigos e estes se tornam mais difíceis gradualmente Neste modo você pode jogar sozinho contra o computador (escolhendo até dois personagens para encher de socos), contra um amigo ou você e um camarada contra o computador. E dá pra jogar na pele de Sugar e Spice, as comparsas do crime.

BATMAN FO

Saque as Armas

Uma das armas é uma novidade. Cada tem seu inventário de armas para levar pra briga. E surpresa: cada arma, usa- um comando dife- Além das ar- também Blueprints: em al- telas, o herói encontrar pedaços da arma. Conseguin- quatro pedaços, esta nova fará parte do inventário a partir fase seguinte. Saiba quais são!

Homing Batrang - Para inimigos que estão por detrás de você
Bat Cuffs - Paralisa momentaneamente
Holografic Decoy - Reproduz uma imagem holográfica que confunde os inimigos
Rocket Boots - Botas foguetes propulsoras.

MEGA

ROBIN	BATMAN
	Armas fixas
	Batrang - ↓ → + A
	Grappling Hook - Y
	Sonic Pulse Globe - ↓ → + C
Armas opcionais	**Armas opcionais**
Smoke Pellet - → ↓ + B	Smoke Pellet - → ↓ + B
Force Shield - B, C, B, C	Cape Morph - B, C, B, C
Tranquilizer Darts - → ↓ + C	Flash Pellet - →, A, →, A
Sonic Blast - → → ← + A	Gas - → → ← + A
Slippery Goo - → → ← + B	Slippery Goo - → → ← + B
Bat Bola - ↓ ↓ ↓ + A	Bat Bola - ↓ ↓ ↓ + A
Electro Staff Prod - →, A, →, A	Eletric Pellet - → ↓ + C
Wrist Rivets - → ↓ + A	Force Wall - ↓ ↓ ↓ + B
Heat Gadget - → → ← C	Sticky Goo - → → ← + C

SUPER NES

ROBIN
Armas Fixas
Batrang - ↓ → + A
Extending Staff - Select + →
Staff Charges - → ↓ + Y
Armas Opcionais
Smoke Pellet - → ↓ + A
Force Shield - Y repetido
Tranquilizer Darts - → ↓ + A
Sonic Blast Weapon - ← → +
Slippery Goo - → ↓ + B
Bat Bola - ↓ ↓ + A
Electro Staff Prod - ↓ ↓ →
Wrist Rivets - ← →, Y
Heat Weapon - → ← → +

A imagem da esquerda é do SNES. Veja a diferença com o preto e branco

★ Os comandos

As duas Versões

A softwarehouse deu o melhor de si e ninguém vai sair perdendo. Mas vale conferir algumas diferenças. As fotos desta matéria são do cart de Mega.

Gráficos - A versão SNES está com tudo: mais brilho, mais [illegible] nez e, como as telas rolam sempre na penumbra, até [illegible] hes de luz sobre o personagem em determinadas telas [illegible] ctável. Já no Mega existe um certo borrão que lembra [illegible] cos de Sega CD, mas nada que comprometa o visual.
Jogabilidade - Dez para o Mega. Movimentação perfeita e [illegible]sposta precisa aos comandos. Beleza não é tudo quando [illegible] ogo é bom. E o SNES ficou devendo.
Som - A versão do Mega cumpre seu papel, mas o de SNES [illegible] olve melhor o jogador no clima.
Apresentação - Não rola nadinha no cart de Mega. E uma [illegible]esentação simples, porém bonita, pinta no SNES [illegible]s na hora da seleção dos personagens, o Mega [illegible]a pontos. E um detalhe: para o SNES, entre [illegible]elas, aparece o famoso Hold On, ou seja, [illegible]art precisa de um tempo pra rodar.

EVER

comandos

MEGA

Recomendo [illegible] de 6 botões

A	[illegible]
B	[illegible]
C	[illegible]
X	[illegible]
Y	[illegible]
Z	[illegible]
Roundhouse	→ [illegible]
Agarrar	→ → [illegible]
Cabeçada	→ → [illegible]
Arremessar	←
Uppercut	↓ [illegible]
Giro	↓ [illegible]
Rolar	→ →
Voar	↑ ↑ [illegible]

SNES

A	[illegible]
X	[illegible]
B	[illegible]
Y	[illegible]
Rolar	→ →
Defesa	←
Giro	↓ [illegible]
Voar	↑ ↑ [illegible]
Uppercut	↓
Roundhouse	→ [illegible]
Agarrar	→ → ← ← [illegible]
Cabeçada agarrado	→ → [illegible]
Jogar inimigo pe[illegible]	→ → [illegible]
Agarrar e jogar inimigo para trás	←

MAN

Fozes
[illegible] Hook -
- Direcional

Opcionais
[illegible] Globe - ↓ → + B
Poker - → ↓ [illegible]
[illegible] - A repetidamente
Poker - → ↓ + X

Poucas vidas e Itens

Sem moleza, cara! O game exige muito esforço. Conte apenas com seis vidinhas para ir até o final, pois pintam raríssimas vidas extras. Nada de Continues ou passwords. Uns poucos itens podem dar um help.

Caixa com cruz - Repõe um pouco de energia
Bat-símbolo - Completa energia
Interrogação - Quebra-cuca para a [illegible] game
Relógio - Tempo extra
Moeda Riscada - Vida extra
Moeda (outro lado) - Vida extra e energia cheia

BATMAN FOREVER

A LONGA NOITE DOS MORCEGOS

[illegible] depois de explorar algum lugar é legal voltar lá: podem surgir itens valiosos e os inimigos, uma vez

Arkham Asylum

[illegible]

dispare uma bomba na área mais rasa do chão: você abrirá

Os bueiros também cavam passagens secretas. Aqui você encontrou uma chave. Desative-a para dar rolé na parte de cima da tela

Bank of Gotham City

Duas-Caras está no alto do edifício do banco e tomou reféns.

Vá andando devagar e os inimigos aparecem um a um. É mais fácil vencê-los assim

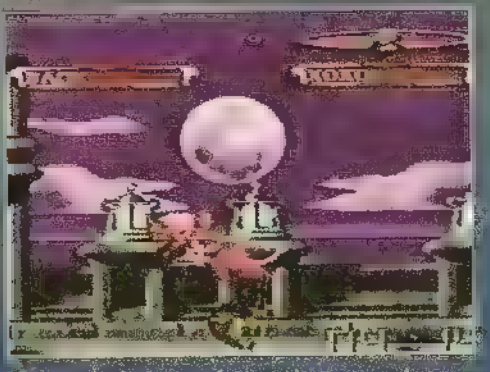
É uma boa estourar os vasos. Às vezes escondem itens. Dispare seu bastão

O edifício do banco tem 22 andares. Seguindo pelo elevador não dá pra fazê-los em ordem, mas você pode sair pela cima e ir aos andares [illegible]

The Circus

Você deve desarmar [illegible]
Procure apanhar o relógio [illegible]

Estoure o chão com bombas para encontrar fases secretas



Bônus de tempo também vale a pena [illegible]

Arrastando a bomba [illegible] o pulso [illegible] desarmá-la

Two-Faces Hideout: Warehouse

Você está num covil de crimino-sos e precisa derrotar todos.

graça. Desce o braço

Duas-Caras em pessoa aparece em seguida.

Ritz Gotham

Uma boa! Depois de massacrar estes dois caras, siga em frente e

E olha só! O Charada aparece pra encarar. Use a Staff Charges

Abandoned Subway Station

Duas-Caras está tentando fugir num trem e é preciso detê-lo

Estando nos trilhos, cuidado com a eletricidade. Ela cin

No fim da tela há um buraco nos trilhos: já sabe, né? Passagem secreta

Wayne Manor

Acabando com todos os bandidos, fique parado perto do Batmóvel pra descer mais ainda

Claw Island

O Charada vai te colocar numa bela encrenca. É preciso ser forte pra encarar o final.

Boa sorte!

PHANTOM 2040/Viacom New Media

Ação - 1 jogador
16 Mega

MEGA

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●

SNES

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●
JOGABILIDADE	●●●●●

Os inúmeros caminhos e finais são sempre uma ótima sacada. Mas para terminar o game pra valer você vai sofrer um bocado.

O mitológico Fantasma, o espírito que anda, ressurge para defender a humanidade na selva de pedra do ano 2040. Até que enfim, houve quem desse uma força para o grande herói dos quadrinhos dos anos 60 e 70. Ele chega em grande estilo, no Mega e SNES, num game com até 20 finais diferentes. Segura essa? A versão do SNES ganhou em gráficos e som, mas a do Mega detona na jogabilidade com respostas precisas. As duas têm desafio descabelante. Cart obrigatório para o currículo dos feras.

PHANTOM 2º4º

LUTANDO PELA ECOLOGIA

No ano de 2040, a megalópole Metropia e o resto do mundo são ameaçados pelos maléficos planos da Maximum Incorporation. A empresa domina as técnicas de Biotecnologia e pretende capturar os últimos espécimes de animais em extinção, para suas experiências, inclusive a última pantera negra do planeta. Se ninguém impedir a realização destes planos, o planeta poderá sofrer um grande desequilíbrio ecológico e ficará à mercê de Rebecca Madison, a chefona da Maximum. Para impedi-la, entra em cena Kit Walker, que é o 24º representante da linhagem do espírito da floresta, ou seja, o Fantasma. O herói será ajudado pelos conselhos de Guran, seu tutor, e pelos conhecimentos do professor Jack Archer.

DESAFIO ASSUSTADOR

Se ligue, este game não é nada fácil. A trama é dividida em sete Chapters (capítulos) e, para completá-los, você tem que passar por muitos lugares da cidade de Metropia. A ordem não é rígida e isso gera até vinte finais diferentes. Há muitas passagens secretas e é necessário checar todas as paredes, pois não dá para diferenciar as que podem ser quebradas das indestrutíveis. Além de detonar toneladas de chefes, você deve destruir todos os computadores numerados, espalhados pela cidade.

DEZENOVE ARMAS

E isso aí, seu armamento é um capítulo à parte. Você pega as armas ao longo do jogo e vê no canto superior direito qual a que está usando. Cada botão de uso tem a sua janelinha: no Mega são os botões A e B; no SNES, são X e Y. Basta pausar para escolher a arma e o botão. No alto da tela à esquerda você confere sua energia e a das armas. Para repôr a de energia, colete caveiras (a famosa marca do anel do Fantasma). Para repor a munição, pegue as pequenas caixas com luzes. No começo e durante o jogo, você vai se deparar com o mapa de Metropia: mova a caveira com o Direcional e prefira os lugares que piscam (Mega) ou estão acesos (SNES).

Durante as fases, rolam animações que dão o tom da história e suas missões, em versão plena ou reduzida. Escolha a sua e fique ligado

As armas mais importantes: 1 - Energy Blast; 2 - Breaker, 3 - Missil, 4 - Spread; 5 - Rope (corda). Os itens: 6 - Primeiros Socorros e 7 - Energia

CHAPTER 1

UNIVERSITY

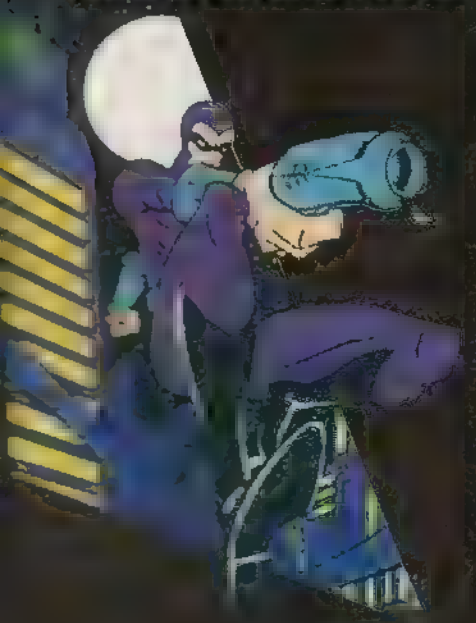
Encontre o coroa e pegue o Keycard que abrirá portas. Não se preocupe pois ele é usado automaticamente

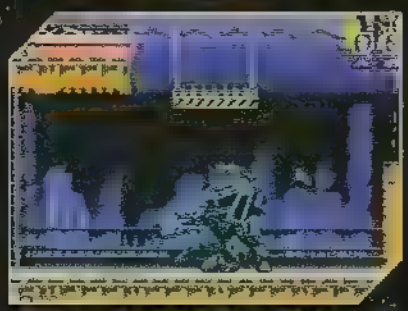
INDUSTRIAL AREA

Nunca deixe de destruir os computadores numerados. Isto é fundamental para avançar no game

WAREHOUSE

As caixas com luzes vermelhas explodem. Dê uma porrada e caia fora

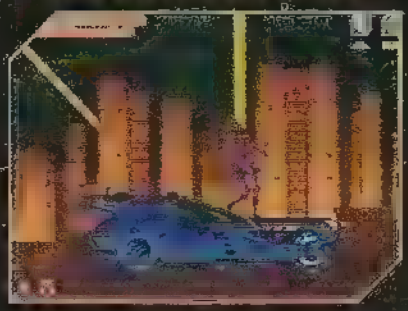




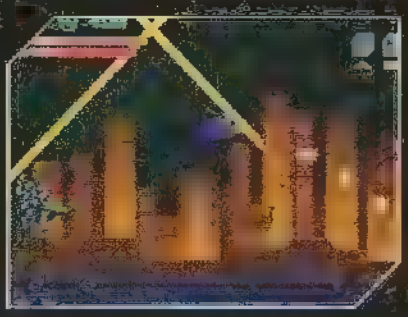
Suba no robô pois ele destrói paredes que você não consegue. Além disso, você fica invulnerável

Desça o braço nos alienígenas que saem da nave

INDUSTRIAL AREA



Tome cuidado para não cair destes carros voadores. Pode ser fatal..



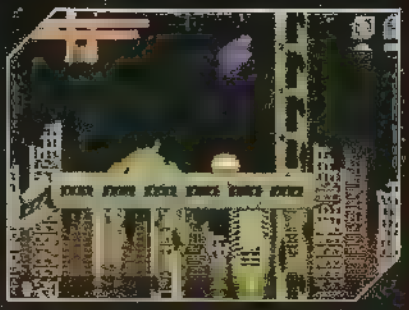
Chefe. Escape das teias que ele solta e defone uns tiros. Cuidado com os capangas

CHAPTER 2

Já de saída, dê a pantera para Guran

RUINS

Atire no carro para que ele recue. Se for atropelado, você perde energia



Aqui, bata no chão para cair e seguir por baixo

Destrua esse equipamento giratório, pra abaixar o nível de gosma do esgoto

Desvie dos bumerangues do chefe e atiraja-o com a Energy Blast. Pule quando ele vier escorregando

MEGA

Start

Para se pendurar, pule na parede e segure o B

PASSWORDS

SNES

CONVIDADOS

Para se pendurar, pule [illegible] e segure X ou Y

WALKTHROUGH

Algumas senhas [illegible] um espaço em branco, indicamos com uma barra (/)

CHAPTER 2
[illegible]WTWGT9LDC
[illegible]NDCD5FW
[illegible]GDY79KHYQD

[illegible]BXQ6CHJHFW
[illegible]GDY79PHYS8

5MH746PB28VH

8S8D2?WYBFKW
[illegible]QDY9W4HES8
5MH76_J8V98X

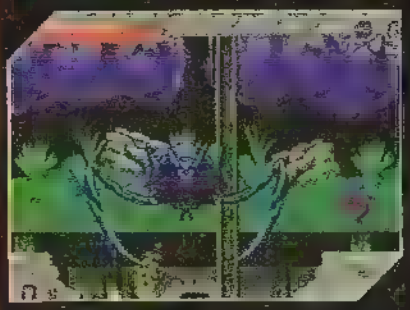
CHAPTER 6
[illegible]H65PWCNWY
[illegible]S2D22WGCZP
Y4QDY9X3FGS8
5CH9ZDQWKP7?

CHAPTER 7
JLFC55PTNNYY

Y4QDY9T3FGS8
5CH9X8M_Y7V6

CHAPTER 3

LAIR



3 chefes-aranhas e um esquema só: pendure-se no teto e acerte na cabeça.

Mais chefe: Primeiro ataque na junção das pernas na cabeça. Depois detone a cabeça

CHAPTER 4

Converse com Guran (à esquerda) e ganhe o código de acesso ao laboratório da Universidade. Como sempre, tudo rola automaticamente

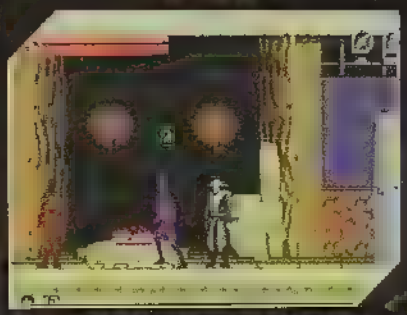
UNIVERSITY

Mais chefia. Fique à direita pra escapar do braço. Depois, dependurado, acerte sua testa quando ela abrir para soltar aranhas. Aí, suba rápido pois a água verde está subindo

Neste chefe, dependure-se, passe logo e pule quando ele mudar de lado

CHAPTER 5

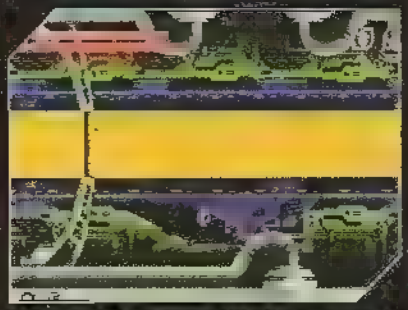
RUINS



Depois de detonar um chefe, procure novamente Guran, no lado esquerdo, para bater um papo

WILDLIFE MUSEUM

Pule nesta parte do piso: você vai para uma sala secreta, onde há um computador numerado para ser destruído



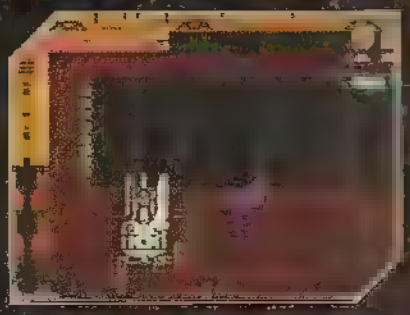
Vá seguindo para a direita e, quando ouvir um barulhinho, abaixe-se no vão para escapar do laser amarelo.

Chefe na parada. Use os mísseis em sua cabeça e dependure-se no lado direito. Depois fique embaixo do braço e debulhe o coração

CHAPTER 6

SPACE PORT

Siga dependurado sob esta plataforma. Você vai encontrar cinco vidas

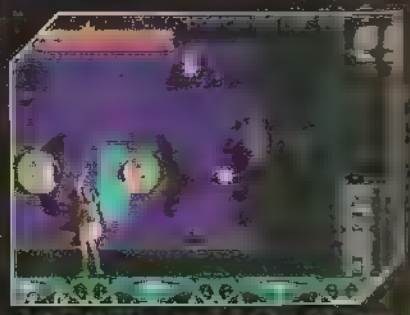


Sobre este robô há um figura. Desvie dos ataques e espere-o descer para detoná-lo. Paciência: ele demora!

CHAPTER 7

TRAIN STATION

Você vai precisar de muitas vidas para encarar este chefe. Use tudo o que tiver, principalmente quando ele abrir a boca. Boa sorte!



Agora a treta é com estas três garotas. As mocréias começam a girar e soltar fogo para todo lado

Aqui rola um dos vinte finais. Mas a pantera não foi salva. É preciso tentar de novo!

EU A
JOVEM PAN
EU !
TODO MUNDO OUVE

Rufem os tambores e comemorem pra valer. Depois de decolar como um foguete na preferência dos debulhadores de PCs, Doom enfim chega aos videogames. E ficou ótimo, é um jogaço que a galera vai curtir de montão. O cartucho é arrasador e traz a mesma dinâmica, simples e contagiante, da versão original. A movimentação em 360 graus veio com jogabilidade suficiente pra deixar o jogador tonto e a música embala de verdade. Depois de acabá-lo, você vai querer mais. Não é à toa que micreiros de todo o mundo se ocuparam em criar mais de 500 andares de cenários para Doom.

DOOM

SUAS ARMAS

Fist (soco inglês), Pistol, Shotguns, Chain Saw (motosserra), Chainguns, Rocket Launchers, Plasma Rifles, BFG 9000. Para cada arma, uma munição. Alguns barris, quando detonados, deixam munição pra você.

DOOM
ID Software

Ação - 1 jogador

[illegible]	○○○○
[illegible]	○○○○
[illegible]	○○○○○
[illegible]ÃO	○○○○
[illegible]DADE	○○○○○
[illegible]LIDADE	○○○○

É um dos últimos lançamentos. A jogabilidade supera a versão do PC. E pra melhorar ainda mais, o cart tem bateria para salvar seu jogo.

COMANDOS

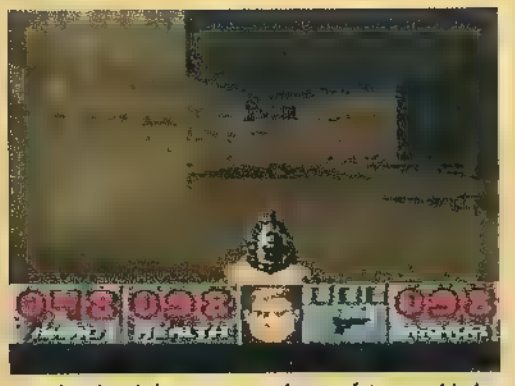
[illegible]	Abrir portas/Switches/ Passagens/Elevadores/ Teleporter
[illegible] segurado	Correr
[illegible]	Usar arma/Zoom in no mapa
[illegible]	Selecionar arma/Zoom out no mapa
[illegible]	Menu para New Game/Restart
L ou R	Andar para os lados

★ Você tem 3 vidas para cada nível e, se morrer, volta para o início do nível em que estava. Mas os aliens detonados estarão lá novamente, é claro

★ Doom tem cinco níveis de dificuldade com nomes bem-sacados como o mais fácil *I'm too young to die* (sou muito jovem pra morrer) e o mais pauleira *Nightmare* (Pesadelo)

FASE 1

Se você atirar nos barris bem de perto, corre o risco de explodir junto com eles. Atire neles somente quando estiverem perto dos aliens



No alto da plaforma, à sua frente, há um soldado-zumbi. Atire nele e uma passagem se abrirá por detrás

Seguindo para a esquerda, após avistar a porta de saída, você sairá num corredor...

... basta seguir adiante passando pelas poças verdes e atirar nas paredes para encontrar a passagem secreta. Repare na sutil mudança de cor na parede

O INFERNO É AQUI

Você é um fuzileiro que, tendo cometido o grave erro de desobedecer um superior, foi enviado para um exílio em Marte. Lá, entre as duas luas, Phobos e Deimos, há um centro de pesquisa sobre o espaço interdimensional. E ad vinhe só! Numa dessas pesquisas, demônios, alienígenas e soldados-zumbis invadiram a base através de um portal. É claro que você, o garoto mau, vai ter a chance de redimir seus pecados livrando a base da invasão e fechando o portal. Isso é definitivamente o inferno. Outros soldados foram enviados anteriormente, mas des ses seus infelizes companheiros não restaram nem os suspiros. Preparado?

DIFÍCIL DE TERMINAR

Doom traz três estações, com vários andares cada, em 5 níveis de dificuldade. Jogando no mais fácil, você só encara a primeira estação (*Knee - Deep in the dead*). A partir do nível 3, ro am as outras duas. Jogamos no nível mais fácil (*I'm too young to die*), pra você pegar a dinâmica do game. Para jogar Doom, basta ter reflexos e boa mira. Mantenha sempre um olho no seu marcador no pé da tela. **Ammo** indica o número de tiros disponível em sua arma. **Health** é sua energia. No **Your Mug**, você vê seu lindo rostinho sendo aos poucos detonado pelos ataques. **Key Card** e **Arms** mostram os cartões que você possui para abrir as portas e também a arma que você está usando. **Armour** é seu escudo de defesa.

PORTAS, SWITCHES E ELEVADORES

A boa exploração do local é o segredo para ser bem-sucedido em Doom. Para isso você dispõe de portas, elevadores e switches (teclas duras com alavancas ou botões), além de inúmeras passagens secretas. Para abrir a maioria das portas, basta apertar o botão à diante delas. Algumas requerem os cartões que são em três cores: verde, amarelo e vermelho. Já para outras portas é necessário primeiro abrir as switches e geralmente basta encostar. O jogador ainda pode encontrar as switches, acioná-las e abrir uma porta em algum outro lugar. Para sacar as passagens secretas fique observando algumas coisas nas paredes, como mudanças de cor ou brilhante por perto.

FASE 2

Como o lance do jogo é fuçar a valer, é necessário abrir todas as portas. Algumas requerem os cartões. Aqui você encontrou um vermelho

As poças verdes são radioativas. Dá pra atravessá-las na vaca-louca, mas você gasta energia

Esta alavanca também é uma switche, ou seja, abre portas em algum lugar do nível

ALGUNS ITENS

Pote azul - Repõe energia
Capacete verde - Repõe armour
Alma verde - Completa todos os marcadores
Orb vermelha - Invulnerabilidade temporária
Orb azul - Invulnerabilidade temporária
Caixas de medicamento - Repõem alguma energia
Armadura verde - Proteção moderada
Armadura azul - Proteção maior
Barris verdes - Explosivos
Roupa de radiação - Proteção para andar nos lagos radioativos
Óculos - Para enxergar no escuro

FASE 3

Geralmente os monstros aliens precisam de dois tiros de calibre 12 para caírem

Você pode pular neste buraco sem medo. Depois de papar a energia que há lá embaixo suba apertando a chave

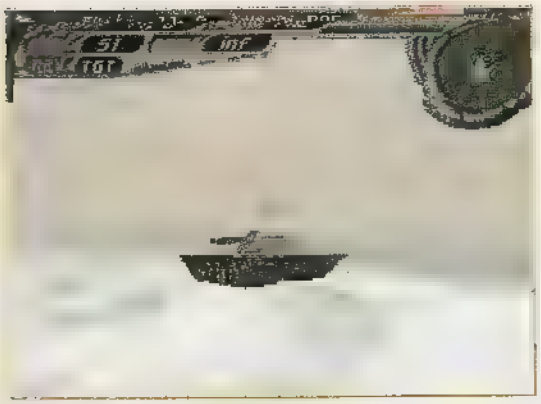
FASE 7

São nove tipos de inimigos. Em níveis mais elevados, os demônios são mais infernais. Este é Barons of Hell, o big boss

MULTI TERMINAL VELOCITY

Um simulador espacial fácil de jogar, com ação e diversão garantidas

Com tantos games bons para PC, chega uma hora em que a cabeça pira! Aí, para dar um sossego, nada melhor que Terminal Velocity, um game fácil, desencanado e, principalmente, simples. Na painel de sua nave há somente os indicadores realmente necessários. Os inimigos não são exatamente ferozes e o visual não deve nada à série Star Wars. O som e as animações 3D (estas apenas na versão em CD) estão ótimos. Quer mais? Não precisa, né? Terminal Velocity divide-se em episódios com várias fases. Confira a história e o primeiro episódio.



Este é um dos tanques que defendem as instalações inimigas. Tiro nele!

COMANDOS

A - Aumenta a velocidade
B - Muda a visão
C - Cockpit
P - Pausa
X - Mira
Z - Reduz a velocidade
Alt - Afterburner (quando disponível)
Barra de Espaço - Atira
Cursor (ou joystick) - Direciona a nave
PgUp/Home - Rotaciona a nave
Tab - Radar de longo alcance
1 a 7 - Armas (quando disponíveis)
+/- - Amplia/Reduz a tela

A TERRA AMEAÇADA

Nosso planeta encabeça um conselho chamado Aliança das Raças Alienígenas do Espaço-Sideral (ASFAR) e um acordo de paz. Esta é mantida graças aos Computadores de Defesa Perimetral (PDCs), instalados pela Terra para proteger cada sistema. Mas no ano 2.704, naves espaciais armadas atacam a Terra. Você, um piloto terráqueo, deve eliminar as forças inimigas e descobrir quem as dirige antes que o planeta seja totalmente destruído.

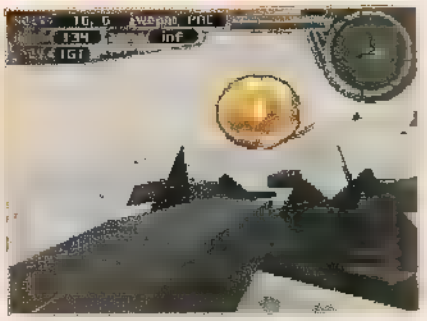
1º EPISÓDIO TACTICAL STRIKE

Objetivo: Ymir, na Estrela de Barnard a 5,97 anos-luz da Terra.

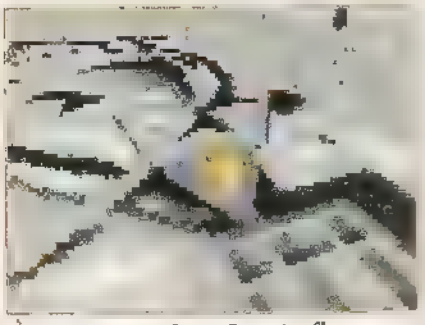
No distante planeta Ymir, cientistas inimigos montaram um laser supercongelante chamado Gunnar, de poder inigualável. Destrua as instalações de força de Ymir e os controladores de tropas. Depois, localize o túnel gelado que leva à sala de testes do Gunnar, para destruí-lo. Aparentemente, os PDCs de Barnard controlam as naves locais e estão todas atrás de você. Prepare-se para lutar, ou...

VENCENDO A PARADA

Aqui não há briefings mirabolantes nem estratégias complicadas. No início você só tem uma arma, o Plasma Assault Cannon (PAC). Fique de olho no seu radar – canto superior direito – e no seu indicador de distância, no alto à esquerda. Posicione o bico da sua nave para a seta vermelha. Vá conferindo sua distância do alvo para reduzir a velocidade ao se aproximar. No caminho, você vai detonar SnowScouts e IceRiders. Ao chegar ao alvo, antes de destruí-lo, quide os tanques nas proximidades. Ao destruir as PowerStation ou Storage Bunker, você ganha escudos ou armas. No final você entrará no túnel gelado



Essa bola brilhante repõe a energia do seu escudo. Basta atravessá-la



Às vezes, as SnowScouts ficam um tempão voando à sua frente. Aí... fire

Dentro do túnel, pilote com a visão externa. Assim, você evita choques laterais

TERMINAL VELOCITY

Terminal Reality, Inc./3D Realms
Simulador/Espacial
1 a 4 jogadores (2 por micro, em rede

PC: 486 SX 33 ou maior, 4 MB RAM, 11 MB HD, monitor VGA, DOS 5.0, joystick recomendado

Prós: É o simulador de nave mais simples e fácil de se jogar dos últimos tempos.

Contras: A visão por detrás da nave é muito ruim e confunde nos combates

Avaliação 8,5

Informações: Planet Mídia, fone (011) 28...

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Um clássico dos fliperamas, numa ótima versão para o seu micro

Guile, Ryu, Ken e Chun-li chegaram para estraçalhar no seu micro e você não pode perder esse lance: trata-se do primoroso arcade na melhor versão já lançada para jogar em casa. E, em se tratando de um Street Fighter – um clássico dos fliperamas – é um privilégio nunca antes concedido aos PCs. A única versão anterior doméstica de SSF2 Turbo saiu para o 3DO, mas não chega perto desta. A movimentação está dez, a jogabilidade idem (melhor se você usar um joystick) e os gráficos estão primorosos. Esqueça os scrolls de 360 graus e mergulhe de cabeça nas magias e dragons punchs. Irresistível!

AKUMA INCLUÍDO

Como você sabe, todos os lutadores do game lutam pra mostrar quem é o melhor e, como o nome já diz, são lutadores de rua, que misturam golpes de diversas artes marciais mais porradas, pura e simplesmente. Quem conseguir um desempenho turbo (com todas as vitórias em Perfect etc), enfrenta o poderoso Akuma no final.

SUPERCOMBOS

Para jogar, você escolhe entre joysticks ou teclado, que dá para configurar para dois jogadores. Fique esperto: as barras de energia que aparecem no pé da tela são as de HitCombo, a grande inovação dessa que é a quinta versão do clássico. Quando sua barra enche, você aproveita para deflagrar uma seqüência de movimentos para desarmar e detonar o adversário. Damos todos os SuperCombos nesta matéria. Todos os golpes desta versão vêm com o manual do jogo. E foram publicados também em nossas edições nºs 62 e 63.

Cammy mostra a língua na tela de abertura: os mesmos gráficos do Arcade

O poderoso Akuma desafiando os melhores lutadores também nesta versão

SUPERCOMBOS

GUILE - Double Somersault Kick: segure ↙ 2 s, ↘ ↙ ↘, chute

CAMMY - Spin Dive Smasher: ↓↘→↓↘,chute

BALROG - Super Dashing Uppercut: segure ← 2s, → ← →, soco

E.HONDA - Super Killer Head Ram: segure ← 2s, → ← →, soco

T.HAWK - Double Typhoon: 360 graus 2 vezes, soco

VEGA - Rolling Inza Drop: segure ↙ 2s, ↘ ↙ ↗, chute, soco

ZANGIEF - Final Atomic Buster: 360 graus 2 vezes, soco

DEE JAY - Carnival Hook Kick: segure ← 2s, → ← →, chute

SAGAT - Tiger Genocide: ↓ ↘ → ↓ ↘, soco

BLANKA - Grand Shave Roll: segure ← 2s, → ← →, soco

DHALSIM - Yoga Inferno: ← ↙ ↓ ↘ →, 2 vezes soco

FEI LONG - Grand Blazing Flame Punch: ↓ ↘ →, 2 vezes soco

M.BISON - Knee Press Nighmare: segure ← 2s, → ← →, chute

RYU - Vacuum Fireball: ↓ ↘ →, soco 2 vezes

KEN - Violent Dragon Punch: ↓↘→↓↘, soco

SUPER SF 2 TURBO

Gametek
Luta
1 ou 2 jogadores

PC: 486 SX 25, 4 Mb RAM, DOS 5.0 ou superior, 30 Mb HD, CD-ROM de dupla velocidade. Placas de som usuais

Prós: Excelente adaptação do arcade para os computadores; fácil de instalar.

Contras: A execução dos golpes especiais e dos combos é muito difícil. Não espere arrasar se você não é do ramo.

Avaliação 8,5

Informações: Planet Mídia, fone (011) 282-7899

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araujo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

AÇÃO GAMES

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Glannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Alton Oliveira Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Chico Max e Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luisa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Romero (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Ivan Cordon e Wagner P. Hernandez
Ilustração de capa: Marcelo Bicalho
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL

Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dóna Castelli

PUBLICIDADE

Gerente : Luiz Carlos Stein
Gerente de Vendas: Afonso Palomares
Gerente de Operações: Reginaldo Andrade
Supervisores de Contas: Maria Luiza Marot, Miriam Horta e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo, Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Vanessa Gregoracci
Coordenadores: Antônio Perissinoto, José Soares, Mônica Rosatti e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **92**, outubro de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP, - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER IVC

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

A PRÓXIMA AÇÃO GAMES TERÁ MAIS SURPRESAS DO QUE VOCÊ IMAGINA

MEGA & SNES
DEMOLITION MAN

Ação como no filme, com scroll de RPG e de plataforma. Duas versões muito legais

SNES
SPEEDY GONZALES

Depois de fazer carreira no Game Boy, o ratinho mexicano enfim chega ao SNES, num bom jogo de aventura

MEGA
SCOOBY-DOO

O cachorrão maroto estrela o primeiro adventure clássico para Mega

DICAS
KILLER INSTINCT (SNES)

Como lutar com Eyedol e outros truques do além

E MAIS:

Games para Saturno, Playstation e 3DO

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 0547 900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-91 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º and - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-0 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 481

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SD Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Bras DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-36
Campinas: CZ Press - Com. e Representaçõ Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 1301 291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edg Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortalez CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repre Ltda. - Av. Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. We Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CE 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - A Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CE 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenh 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfre Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/S - Tel./Fax: (048) 232-0519
Vitória - Espírito Santo: Duarte Propaganda Marketing Ltda. Rua Fábio Rusch, 42 A - Bel Ferreira, tel. (027) 325-3329 fax (027) 324-04

GAMEMANÍACOS

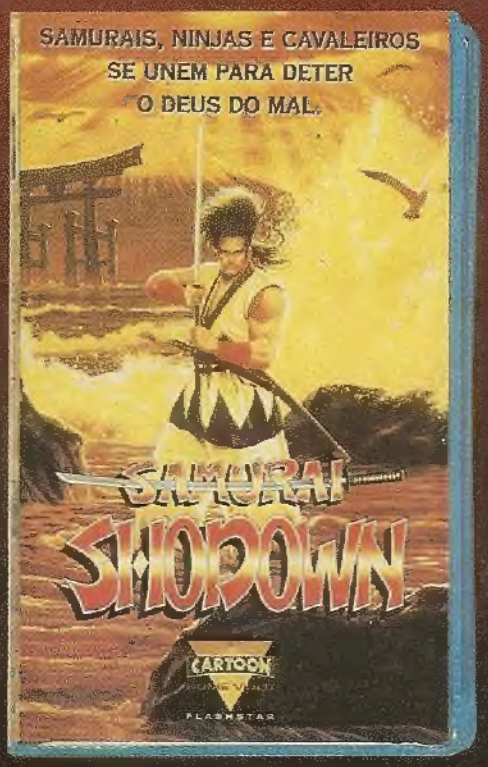
PREPAREM-SE !

AS MAIORES FERAS DO GAME AGORA EM VÍDEO.

SEQUÊNCIAS CHEIAS DE AÇÃO

CRIADO PELA SNK ®

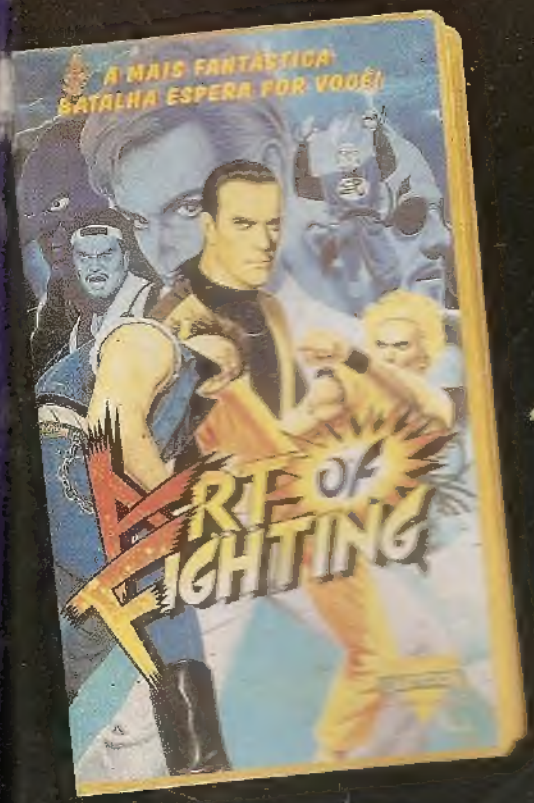
EFEITOS INCRÍVEIS



ANIMAÇÃO PERFEITA

UM FESTIVAL DE GOLPES

BASEADO NO VIDEO GAME



PEÇA NA SUA LOCADORA E GARANTA ESTA EMOÇÃO.

FLASHSTAR

Ligue Grátis (0800) 16-9911

Kibon
É gostoso e faz bem
NOVO
FRUTILLY
CHOCOLATE
Kibon
CHOCOLATE
FRU
TILLY
Só oferece para o irmão
quem é filho único.